Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 98 - 4,77 € - 795 Ptas.



HOBBY CONSOLAS

Previews
Resident Evil 3
Dino Crisis
Jet Force Gemini
ISS Pro Evolution
Tomorrow Never Dies

Novedades
FIFA 2000
Rayman 2
Toy Commander
Blue Stinger
Quake 2
Hybrid Heaven
Pokémon

SOUL CALIBUR rompe esquemas en Dreamcast

El nuevo mito de la lucha

8 424094 810017 00098

Guía Práctica: Sácale todo el partido a V-Rally 2



*P.V.P. Aproximado

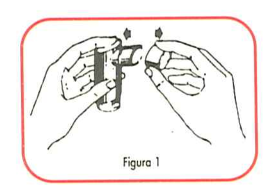


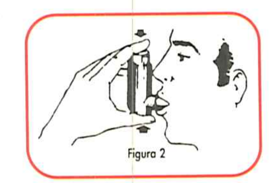
Consola Nintendo 64 + Mando de Control.



¡14.990* PTS.!




Figura 1


Figura 2

ATENCIÓN:
Este precio puede causar insuficiencia respiratoria.

Editorial

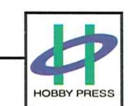
¡¡ADVERTENCIA!!

NO OS LEÁIS TODA LA REVISTA DE UN TIRÓN...

...podría daros un derrame cerebral. Porque la cantidad y calidad de los juegos que salen este mes para todas las consolas, ha batido todos los records habidos y por haber.
La verdad es que nos hemos quedado absolutamente extenuados tras acabar este número. Y es que hablaros, sólo entre Previews y Reviews de... dejadnos contar... ¡¡62 juegos!! es una tarea realmente titánica.
Y no es que nos estemos dando importancia, pero entenderéis que analizar en un mes 62 juegos, con todo lo que ello conlleva no sólo de jugarlos y sacar las pantallas correspondientes, sino de llamadas, visitas, comentadme «Pokémon», hacedme, por favor, una preview de «Turok Rage Wars», ¿cuándo sale «FIFA 2000?, ¿ha llegado ya «La Amenaza Fantasma»? ¿tenemos algo de «Tomb Raider IV»? ¿cuántas páginas le damos a «Soul Calibur»? ¿qué puntuación le ponemos a «Rayman 2»?... y así con 62 juegos... es como para volver loca a una redacción entera. Sí, ha sido un mes de auténtica locura. Pero, en realidad, nos encanta. Esto de que no paren de salir juegos, y juegos buenísimos para todas las consolas, es una auténtica delicia.
Pero nosotros -todos, los que hacemos esta revista y los que antes han hecho los juegos-, ya hemos cumplido con nuestra obligación. Ahora os toca a vosotros la ardua tarea de leeros la revista, (repetimos, tranquilamente, con calma), de ver lo que os mostramos, de analizar lo que os contamos, de buscar, de comparar... y de comprar. Sólo juegos originales, por supuesto. Porque sino, todo el esfuerzo -no ya el nuestro, que, de verdad es lo de menos-, sino el que han puesto tantísimas compañías, programadores, grafistas, distribuidores, tiendas... para que que este maravilloso despliegue de juagazos sea posible, sería totalmente en balde. Y eso sería muy injusto, ¿no creéis?

Sumario

Número 98 • Noviembre 1999 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Santiago Reinoso
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 y 91 654 81 99 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por


Hobby Press es una empresa de
Grupo Axel Springer


Fútbol y Consolas

LA QUINTA COLUMNA

Mal lo tiene el Madrid. Resulta que se ha gastado una millonada en un jugador francés que se supone mete muchos goles y el tipo deambula por esos campos de Dios sin rascar bola. El muchacho se llama Nicolás Anelka y tiene 20 años. Se dice que si es introvertido, que si no le gusta el fútbol (¿entonces para que juega?), que si le asusta la fama, que si tiene mucha presión, que si la abuela fuma…y que juega mucho a las consolas.

Pero no, no os alarméis, porque afortunadamente nadie ha utilizado todavía este argumento como causa de su mal juego, aunque todo se andará. Como aquel portero del Liverpool, que tras sus escandalosas cantadas decía que la culpa la tenía su afición al «Tekken». Sí, claro, o sea que cuando le tiraban un zambombazo desde 20 metros el estaba pensando en cómo realizar el super combo de Nina Williams. Ya.

Pues mira por donde, voy a ser yo esta vez quien se lance a buscar en los videojuegos las razones de por qué Anelka no da una patada a un bote. Claro que no en los videojuegos como causa de su distracción, Dios me libre, sino en su errónea elección a la hora de elegir con qué juego entretenerse.

Como futbolista que es, Anelka seguro que conoce y disfruta con los simuladores balompédicos que hay para las consolas. El problema, según mi modesta opinión, es que el muchacho se ha equivocado de título. Seguro que se pasa horas jugando al «Líbero Grande», y claro, así le van las cosas. No ve a quién tiene que pasar el balón, todos juegan para él, pero él no se entera, no sabe situarse en el campo y no mete un gol ni queriendo. Seguro que como salió a malas con su antiguo equipo, el Arsenal, el entrenador le envío este juego de "regalo" y claro, ahí están las consecuencias.

Mirad sin embargo cómo les van las cosas a Raúl, Morientes y Guardiola. Como ellos se divierten con «FIFA», juegan como los ángeles. Pasan, regatean, marcan goles… una delicia. Ya que Anelka tiene algunos compañeros jugones en su equipo, debería tomar ejemplo. O si no probar con «Esto es Fútbol», porque si consigue dominar este juego va a ser capaz de hacer virguerías en el Bernabéu. Y ya de paso, podría comprarse una Dreamcast y echarse unas partidas al Sonic, a ver si empieza a correr tanto como dicen que lo hacía en Inglaterra. Quizá el problema es que el chico todavía no entiende el castellano. Cuando aprenda y sus compañeros de equipo le pasen Hobby Consolas, seguro que cambian las cosas. Ya lo veréis.

Manuel Del Campo.

¿Serán así las consolas del futuro?

Hay actualmente una película en cartel llamada ExisTenZ. El director es David Cronenberg (el de La Mosca). El caso es que la base argumental del film son unas "consolas" -asquerosas por cierto-, que son una especie de seres vivos de aspecto similar a los embriones de los aliens, las cuales, conectadas a los seres humanos, son capaces de transportarles a juegos increíblemente reales en los que participan varias personas a la vez.

En la película vuelve a tratarse el peliagudo tema de la fina línea que separa la ficción de la realidad, bajo el siempre provocador y asqueroso (por aparición de vísceras y otras lindezas similares) punto de vista de Cronenberg. La película es flojilla, por no decir mala, y la idea bastante vieja, pero resulta curioso ver cómo cree este director que serán las consolas del futuro: más que simples máquinas, pequeños seres capaces de sentir, morirse y hasta ¡transmitirnos sus enfermedades!. Nosotros desde luego nos quedamos con las consolas que conocemos.







Este es el aspecto de las consolas, también llamadas "vainas", en la película ExisTenZ. El cable, una especie de cordón umbilical, se instala en un puerto situado en la espalda de las personas. Da grima verlo.



Mola

• El nombre y la forma finales de PS2: sencillos, sorprendentes y originales.
Oye, pásales el slogan a Sony, que a lo mejor lo utilizan cuando la lancen en España.

• El «FF VIII», desde la intro (para quitarse el sombrero) hasta la última textura, una maravilla.
A nosotros el caso es que las botas que lleva Squall no nos acaban de convencer, fíjate.

• Espabila, ha llegado el momento de hacer, de experimentar las cosas por uno mismo... y eso tiene un nombre: "Riqueza Mental" (¿será la que tengo yo?)
Pues chico, tu sabrás, pero si tú mismo te lo cuestionas...

• Que renovéis con tanta frecuencia el diseño de las secciones. ¡Que se note la creatividad!
Por supuesto, el mejor diseño para los mejores lectores (¿se nota mucho el peloteo?

• Que Dreamcast ya esté aquí: un gran paso para el futuro de las videoconsolas.
Más que un gran paso es una auténtica "pasada".

• La intro del «Silent Hill», su argumento, su música, el prota, los efectos de luz, la ambientación... ¡Todo!
Y eso sólo la intro, porque si nos ponemos a hablar del juego ni te cuento.

• Recordar que el mundo de las consolas sigue creciendo tras haber decaído después del boom del 91 (salían revistas y programas de TV como las setas en otoño, algo que vuelve a suceder)
Pero, ¿qué es lo que te mola, recordarlo, vivirlo o que salgan tantas revistas y programas de TV?

• El «Perfect Dark», aunque se retrase hasta abril
Es que un juego tan "perfecto" requiere tiempo. Además puede que al final esté en castellano y todo.

• Miyamoto, una de las personas más importantes de la historia de la humanidad.
Y que lo digas. Seguro que al final le acaban dando el Nobel del Videojuego.

• Que la revista llegue a Argentina, aunque sea con un poco de retraso.
Hombre, ten en cuenta que hay que traducirla y todo eso (¿¿¡¡!!?).

• Que a los 23 años, una consola como PlayStation me haya hecho entrar de nuevo en el mundo de los videojuegos cuando creía haberlo abandonado.
Eso se llama "Riqueza Mental".



Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

Así que pasen 5 años...



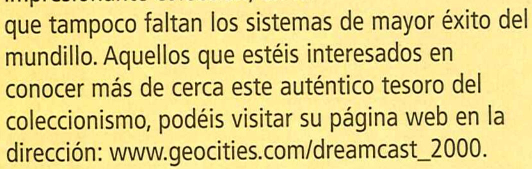
Donkey, marcando época

Hay personajes por los que no pasan los años, y este es el caso de nuestro querido Donkey Kong, que en nuestro número 38 fue el protagonista de la portada gracias al alucinante «Donkey Kong Country» para Super Nintendo. Cinco años después, la compañía Rare está dispuesta a repetir éxito con este simpático gorila en los 64 bits de Nintendo. Lo que son las cosas. Y más "casualidades": comentábamos «Star Wars: Return of the Jedi»...

Un auténtico museo del videojuego



Parece que la diversión que proporciona una consola de videojuegos, no termina cuando dejamos de jugar con ella. Y si no, que se lo pregunten a nuestro amigo Edu, un fanático consolero cuya afición le ha llevado a coleccionar cuantas consolas ha podido encontrar. 3DO, Turbo Duo, e incluso la mítica Atari 2600, forman parte de esta impresionante colección, en la que tampoco faltan los sistemas de mayor éxito del mundillo. Aquellos que estéis interesados en conocer más de cerca este auténtico tesoro del coleccionismo, podéis visitar su página web en la dirección: www.geocities.com/dreamcast_2000.



¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de las respuestas que nos habéis enviado a nuestra pregunta: "Ahora que ya habéis podido ver los primeros juegos de Dreamcast ¿qué opinión os merecen?"

A mí el que más impresionado me ha dejado es «Soul Calibur», es el que mejor ha aprovechado la capacidad técnica de Dreamcast hasta la fecha. Gráficamente los demás juegos hacen honor al soporte para el que están hechos, 128 bits nada menos, por lo que, en general, y para ser los primeros juegos, están más que bien, pero -salvo «Sonic Adventure» y «Sega Rally 2 »- los demás no me han sorprendido.
Miguel A. Romero (Málaga)

Gráficamente son muy superiores a los actuales juegos de Playstation y Nintendo 64 (eso es lógico), pero de lo que se trata es si llegarán a la altura de los juegos de Playstation 2 y Nintendo Dolphin, que son las consolas con las que se enfrentarán.
Andrés Martínez (Zaragoza)

Tengo que reconocer que las conversiones de recreativa me han parecido un poco "cutres" (con la excepción de «The House of the Dead 2»). Y es que si Dreamcast no puede igualar gráficamente el «VF 3» de Model 3, que ya tiene sus años, ¿qué pasará cuando llegue la todopoderosa placa Model 4 con sus «VF 4» o «Sega Rally 2»?. Por otro lado, juegos como «Sonic Adventure» me han sorprendido, pienso que se merecía más de un 95.
Carlos Casado (Vigo)

Mi respuesta es que los juegos de Dreamcast alcanzan un nivel superior en cuanto a calidad técnica se refiere respecto a las demás consolas. Pero esta diferencia de calidad no ha sido tan asombrosa como lo fue en su día el salto de las 16 a 32 y 64 bits. Sea como fuere, Dreamcast es una videoconsola impecable y a la que le queda aún un gran porvenir (eso, al menos, hasta que lleguen las nuevas máquinas de Sony y Nintendo).
JAS

Si esto es sólo el principio, estoy deseando ver los juegos que tendrá dentro de unos cuantos años. Lo mejor es la gran variedad de estilos de juego de que Dreamcast dispone desde un primer momento.
KID

Y la pregunta para el mes próximo: ¿Qué tal os ha parecido PlayStation 2?

Los más vendidos (Japón)

1	Derby Stallion '99	(N64)
2	Bio Hazard 3 - Last Scape	(N64)
3	Dragon Quest 1 & 2	(DC)
4	Jikkyou World Soccer Winning Eleven 4	(PS)
5	Zill O'll	(PS)
6	Let's Make a J. League Professional Soccer Club	(PS)
7	Dragon Quest Characters Toruneko's Big Adventure	(DC)
8	Dance Dance Revolution 2 Remix	(DC)
9	Accompaniment Anywhere	(PS)
10	Figting Illusion V: K-1 Grand Prix '99	(PS)

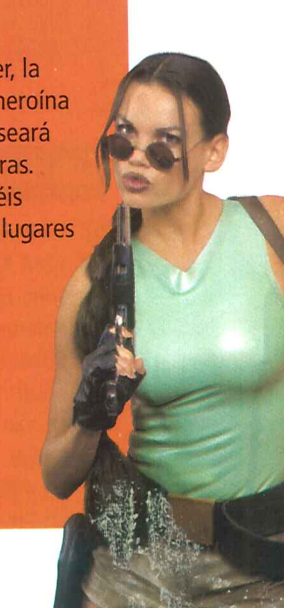
¡¡Lara vendrá a España!!

No es un sueño.; Lara Weller, la modelo que da vida a la heroína de la saga «Tomb Raider», paseará sus encantos por nuestras tierras.

Para todos aquellos que deséis verla en persona, las fechas y lugares de sus visitas son:

Barcelona: Jueves 11 de noviembre, a las 18:00 en el Centro Comercial Cornellá, Hipercor/El Corte Inglés.

Madrid: Sábado 13 de noviembre, a las 12:00 en El Corte Inglés de Castellana.



NI FU NI FA

• Los Pokémon ¿un tanto infantiles?
Hombre, pensados para ancianos no están, eso sí que es verdad.

• Que vuestra web no tenga chat.
Todo se andará, digo, hablará.

• La prisa que se dan las compañías por sacar segundas y terceras partes de un mismo juego, en lugar de innovar con nuevas creaciones.
Claro, y si a Namco no le da por hacer una tercera parte nos quedamos sin «Tekken 3»...

• Los «Tomb Raider», que ya empiezan a repetirse y cansar un poco, aunque no lo haga la heroína de carne y hueso.
Espérate a que veamos «Tomb Raider: The Last Revelation» a ver qué pasa.

• Calidad gráfica aparte, algunos juegos de Dreamcast.
No todo van a ser obras maestras. La potencia de una consola no está relacionada con la imaginación de los programadores.

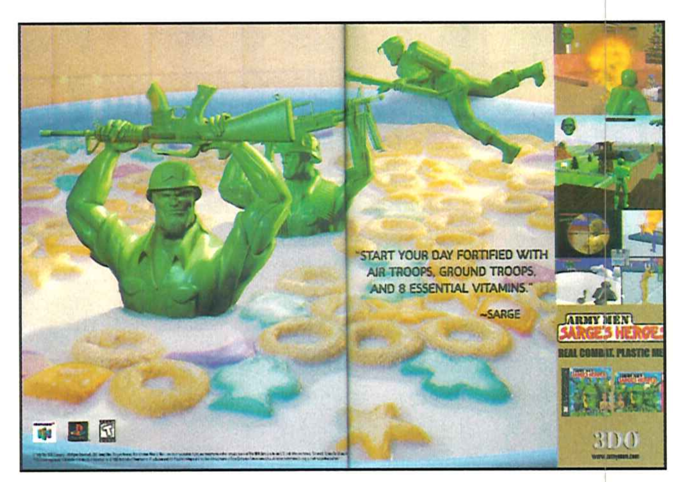
• Los juegos de fútbol sin licencia oficial ¿qué es eso de "Blancos de Madrid" y "Rayas de Madrid"?
¿No los conoces? En esos equipos juegan figuras de la talla de Saúl, Molientes, Hadelbaink, Mari Jose...

• Que no vaya a llegar a España el 64 DD, es un aparato con muchas posibilidades.
Tu lo has dicho, pero no precisamente de venir a España.

• «Metal Gear Solid» me decepcionó un poco, después de todo el bombo que le disteis... (y lo digo aún a riesgo de ser fusilada).
Tranquila, que somos pacíficos y respetamos las opiniones de todo el mundo, aunque demuestren tener muy mal gusto...

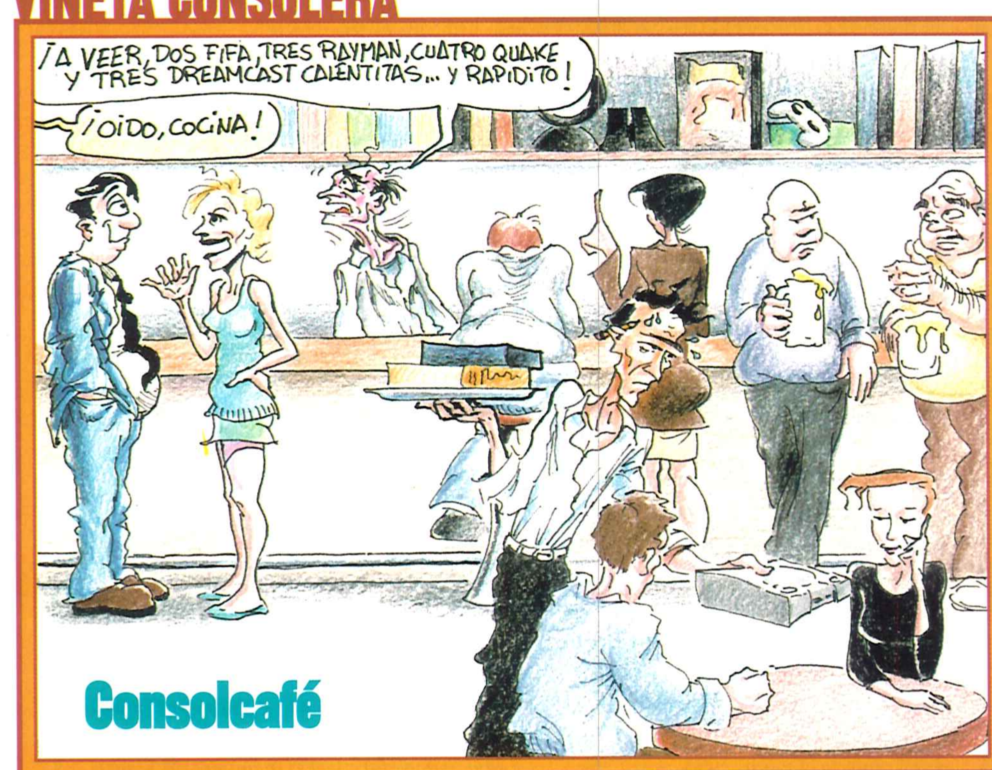
La "publi" del mes

La dura vida de un soldado en el frente



Son hombre duros, acostumbrados a sobrevivir en las peores condiciones. ¿A qué llamaríais si no tener que cruzar por un peligroso tazón de leche lleno de inquietantes cereales? Así se lo montan en esta publicidad los soldaditos de juguete del juego «Army Men». Y es que todo es relativo dependiendo de tu tamaño...

VIÑETA CONSOLERA



Los más vendidos (Gran Bretaña)

1. La Amenaza Fantasma .... (PS, GBC)
2. LMA Manager .... (PS)
3. Tony Hawk's Skateboarding ...... (PS)
4. Pokemon Blue .... (GB)
5. Pokemon Red .... (GB)
6. South Park .... (PS, N64)
7. Quake II .... (PS, N64)
8. Driver .... (PS)
9. Soul Reaver .... (PS)
10. FA Premiere League Stars .... (PS)

Los más vendidos (España)

1. Sonic Adventure .... (DC)
2. Sega Rally 2 .... (DC)
3. Resident Evil 2 .... (PS Platinum)
4. Tekken 3 .... (PS Platinum)
5. Final Fantasy VII .... (PS Platinum)
6. Medievil .... (PS Platinum)
7. Gran Turismo .... (PS Platinum)
8. Soul Reaver .... (N64)
9. Ready 2 Rumble Boxing .... (PS)
10. Time Crisis + Pistola .... (PS)

(Datos proporcionados por Centro Mail).

Los más vendidos (U.S.A.)

1. Final Fantasy VIII .... (PS)
2. NFL 2K .... (DC)
3. Soul Calibur .... (DC)
4. Ready 2 Rumble Boxing .... (DC)
5. John Madden 2000 .... (PS)
6. Blue Stinger .... (DC)
7. The House of Dead 2 .... (DC)
8. Power Stone .... (DC)
9. Gran Turismo .... (PS Platinum)
10. Pokemnon Snap .... (N64)



(por Rubén J. Navarro)

Las consolas de nueva generación, una cuestión de actualidad

Parece que por fin, los diarios de mayor difusión empiezan a darse cuenta de la creciente importancia que están cobrando las consolas en la industria del entretenimiento en nuestro país. Fiel reflejo de ello son los artículos que hemos podido leer durante estos días en los diferentes periódicos de tirada nacional, aunque algunos de estos artículos han puesto de manifiesto que ciertos periodistas todavía tienen mucho que aprender de ese tema: PlayStations de 64 bits, tarjetas de memoria para piratear juegos o dejar a Nintendo fuera de la "guerra de las consolas" son sólo algunos ejemplos de ello. Bueno, al menos se habla de las consolas, que ya es algo.



10 CRÓNICA

VIDEOJUEGOS / DUELO ENTRE GIGANTES

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

COMO SEGA y Sony intentan copar el mercado. Una «batalla» en la que se mueven miles de millones

SUBEN

- **DREAMCAST**, que en los primeros días de lanzmiento ya ha seducido a 20.000 usuarios de nuestro país. Si sigue así no va haber quién la pare.
- **EL FÚTBOL**, que vuelve a ponerese de moda en PlayStation gracias a las entregas de «FIFA» e «ISS» y a la llegada de juegos nuevos como «Esto es Fútbol» y «UEFA Striker».
- **EL FENÓMENO POKÉMON**, que por fin llega a nuestro país con los primeros juegos para Game Boy.

BAJAN

- **CARMAGEDDON**, después de tanta polémica, de tantos retrasos y cambios de distribuidora, resulta que se trata de un juego regularcete. Mucho ruido y pocas nueces.
- **PSYGNOSIS**, quien un año después de dejarnos un poco fríos con su «F-1 98», vuelve a obsequiarnos con otra secuela sin apenas cambios.
- **PROEIN**, por no haber traducido «Blue Stinger». No sólo nos ha privado de poder disfrutar de esta aventura a tope, sino que ha dado pie a especulaciones...

Este mes tomo el relevo de mi amigo Javi Abad, que se ha embarcado en la aventura de la Revista Oficial de Dreamcast. Pero tranquilos, porque yo también tengo mis contactos y vengo cargadito de novedades extraoficiales, de esas que tanto os gustan. No se arremolinen, por favor, que hay para todos.

Comenzaré hablando de **Midway** quienes están trabajando en estos momentos en la versión para Dreamcast de **Gauntlet Legends** con vistas a lanzarlo a finales del 2000. También hay planeada una secuela de la recreativa, y entre los nombres que se barajan está el de **Dark Legacy.** La versión para Dreamcast del original podría contener ya varias de las novedades de esta nueva máquina arcade.

Y ahora una de las buenas: aparentemente, **Hideo Kojima**, el genio creador de **Metal Gear Solid**, parece haber estado manteniendo correspondencia con los hermanos Wachowski, directores de la película **The Matrix.** Finalmente, Kojima y los Wachowski se encontraron durante una entrevista conjunta para la revista japonesa Famitsu. Kojima, que reconoce haber visto cuatro veces la película, podría estar trabajando en algún proyecto conjunto con los directores, aunque todavía no se ha confirmado nada. Habrá que esperar un poco más para averiguar cual es el proyecto real en el que está trabajando el genio japonés, pero es un secreto a voces que el próximo **Metal Gear** funcionará en PS2. ¿Podremos esperar hasta entonces o nos comeremos las uñas antes de impaciencia?

Termino con una de las que sé que os gustan: **Capcom**, que había planeado lanzar un título exclusivo para N64 de su serie Resident Evil -que en principio se llamaría **Resident Evil Zero**- puede estar pensándose el hacerlo, porque todo apunta a que va a terminar siendo una exclusiva para la nueva **Dolphin.** De momento parecen estar esperando a ver qué tal funcionan las ventas de **Resident Evil 2** en N64 antes de tomar una decisión, pero en cualquier caso no esperéis que Zero salga a la venta antes del año 2001. ¡A subirse por las paredes de impaciencia!

No Mola

- **Que no deis otros vídeos manga que no sean los de "Dragon Ball". La calidad de los dibujos de "Ranma 1/2", "Los Caballeros del Zodíaco" o "Sailor Moon" es muy superior.**
Sí, pero tu explícale eso a los miles de seguidores de Goku y compañía.

- **Que no sepamos qué vais a hacer de cara a vuestro número 100, y encima el último número del siglo y del milenio. Tendréis que hacer algo grande.**
Que no, que ni el siglo ni el milenio se acaban en el año 1999, que se acaban en el 2000... Pero tranquilo, que independientemente de eso, algo haremos con nuestro número 100.

- **«Crash Team Racing» ¿cuándo dejaremos de ver los mismos escenarios, cajas de madera y montones de manzanas?**
Pero bueno, si ahora vas a tanta velocidad que casi no te da tiempo a ver nada.

- **Que el «Smash Brothers» vaya a salir en Europa un año más tarde que en Japón.**
Tienes razón, acostumbrados como estamos a que los juegos siempre salgan aquí antes que en Japón, resulta molesto.

- **¿100 en gráficos a «FF VIII»? Ja, ja, ja...**
Tú, risitas, ¿te has jugado ya el juego entero? ¿lo has visto todo? Pues cuando lo hagas, como lo hemos hecho nosotros, nos lo cuentas.

- **Que «Blue Stinger» no se traduzca, el retraso de Dreamcast... ¿no estará volviendo Sega por sus fueros?**
El retraso fue de unos días y «Blue Stinger» no lo trae Sega, sino Proein. Además, dales un poco de tiempo, ¿no?

- **Que no vaya a salir el «Star Wars, Episode I: Racer» en PlayStation.**
Pero sale «La Amenaza Fantasma». No se puede tener todo.

- **¿Sólo 2 entradas para mandos en la Playstation 2?**
¿Cuantas querías? ¿20?. Ten en cuenta que también tienen que vender el Multitap 2.

- **Haber podido jugar a maravillas como «Racer» o el "antiguo" «Parasite Eve» y saber que no van a llegar a España.**
Mira majo, al «Racer» de PlayStation no lo ha jugado ni el mismísimo George Lucas, porque no existe, así que no te tires el pisto con nosotros...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Mariano Martingorena, Alejandro Gallardo, Enrique Riobóo, Juan Manuel Megolla, Roberto Ruiz, KID, JAN, Susana Rodríguez, Miguel A. Romero, Gema Nieto, Diego del Castillo

Cariño,

no es lo que te

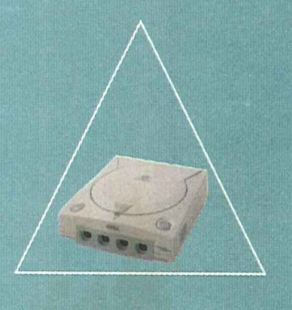


Entre Jo

Ernesto y y

Sólo estában

Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



Mantener correspondencia vía e-mail. Navegar por Internet. Entrar en lo
Y sobre todo, muy pronto, poder jugar, disparar, machacar, arrasar y



maginas...

nn, Tokashi, Michelle,

o no hay nada.

nos jugando.

ana.perez@es.dreamcast.com

chats más divertidos. Tener acceso a los servicios on-line de Dreamcast.
vencer a gente de todo el mundo sin tener que verles nunca la cara.





Aplysoft será el distribuidor oficial en España

Relanzamiento y bajada de precios de NeoGeo Pocket Color



La consola de 16 bits portátil de SNK acaba de ser relanzada en nuestro país, y ya se encuentra en todas las grandes cadenas de tiendas. A partir de ahora, la consola tendrá un atractivo precio de 13.990 ptas., mientras que los juegos descienden a 5.990 ptas aproximadamente.

A este proyecto se han unido más de 40 desarrolladores de software, lo que se traducirá en la aparición durante estas Navidades de unos 50 nuevos juegos, entre los que destaca un título protagonizado por el mismísimo Sonic.

Como sabéis, NeoGeo Pocket Color es la única consola portátil de 16 bits del mercado, con capacidad para mostrar 146 colores en pantalla de entre una paleta de 16 millones, y además compatible con Dreamcast.

Un relanzamiento que hace aún más suculenta la oferta de la que es la portátil más avanzada del mercado actual.

Editará «LMA Manager» en castellano

Codemasters se establece en España

La compañía británica Codemasters ha establecido una filial en nuestro país, desde la cual se llevará todo el marketing de sus exitosos títulos.

Una excelente noticia cuya primera y positiva repercusión va a ser el lanzamiento de «LMA Manager» totalmente traducido al castellano y con los datos y jugadores de la liga española, aunque ello provocará que se retrase hasta marzo del 2000.

Al hilo de esto, hay que señalar también que «Prince Naseem» y «Music 2000» han visto aplazada su salida hasta febrero del año próximo. Seguro que la espera merecerá la pena.

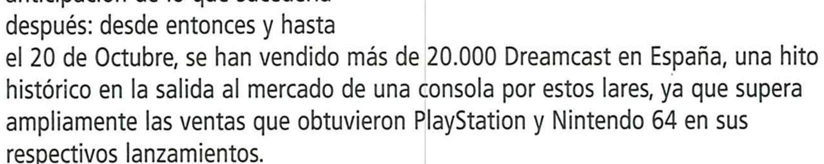
Centro Mail abrió sus puertas a las 22: 30 horas a las cientos de personas que se congregaron en la calle

Espectacular acogida al lanzamiento de Dreamcast en España

El pasado 14 de Octubre a las 22:30 horas, se puso a la venta oficialmente Dreamcast en España, cosechando un éxito sin precedentes. Así lo demuestran las impresionantes colas que se formaron frente al Centro Mail de la calle Preciados en Madrid (la primera tienda en España en poner a la venta la consola), y que hicieron que en esa misma noche se vendieran sólo en dicha tienda 500 consolas.

El sonriente chico de la chaqueta roja es Nacho Arines, el primer comprador de una Dreamcast en España. Y la primera tienda en ponerla a la venta fue, cómo no, el Centro Mail de la calle Preciados de Madrid. Después de él ya ha habido 20.000 compradores más.

Pero todo esto no fue sino una anticipación de lo que sucedería después: desde entonces y hasta el 20 de Octubre, se han vendido más de 20.000 Dreamcast en España, una hito histórico en la salida al mercado de una consola por estos lares, ya que supera ampliamente las ventas que obtuvieron PlayStation y Nintendo 64 en sus respectivos lanzamientos.



Sin embargo, este éxito no es exclusivo de nuestro país, ya que los datos globales referentes al lanzamiento del nuevo soporte de Sega en Europa elevan la cifra hasta las 184.000 consolas en el primer fin de semana, con unas cifras de ventas en dinero que superan los 13.000 millones de pesetas.

Felicitamos a Sega por este abrumador éxito, y deseamos que éste sirva para impulsar aún más el incesante crecimiento de la industria del videojuego en nuestro país.

Un año más, no faltaremos a la cita

Hobby Consolas estará también este año en el SIMO TCI de Madrid

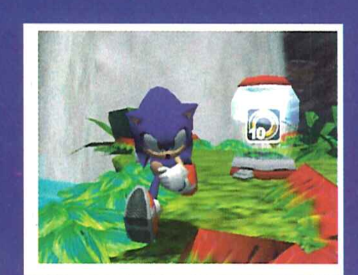
Seguro que el pasado año os encantó el fantástico stand que lucimos en el SIMO junto al resto de las revistas de Hobby Press, nuestra editorial. Pues este año no hemos querido dejar de estar presentes en esta interesante feria, y por eso os informamos que nos podréis encontrar en el stand 6019, pabellón 6, del Recinto Ferial Juan Carlos I, que como ya sabéis es el lugar donde se celebra habitualmente este simposio. Estaremos encantados de que nos hagáis una visita y participéis en las actividades que os hemos preparado, que incluyen varias consolas con las que jugar unas partidillas.



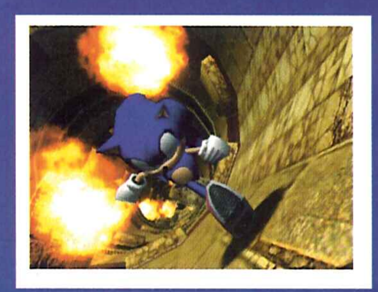


El cuerpo humano es la máquina más perfecta que existe. Pero tiene sus límites.









SONIC NO. Porque Sonic Adventure es el mejor juego jamás realizado. Velocidad trepidante (60 frames/seg). Potencia y acción sin límite. Apasionantes aventuras en un entorno 3D insuperable. 8 complejos mundos a explorar. Impresionante banda sonora. Función de descarga en la unidad Visual Memory. Software de navegación en internet para acceder directamente a la página web de Sonic. En definitiva, hoy por hoy, Sonic Adventure es el mejor juego para la máquina más perfecta que existe, Dreamcast.





Dreamcast

Up to 6 billion players



HC News

Divertienda realizará varios sorteos

Sorteos y promociones para «Dino Crisis» y «No Fear. Downhill»

Divertienda va a realizar durante Noviembre varias promociones con motivo de dos lanzamientos para PlayStation. El primero consistirá en una mountain bike, que será sorteada entre todos aquellos clientes que hagan la reserva y compra de «No Fear. Downhill». Además, aquellos que reserven y compren el juego «Dino Crisis» entrarán en el sorteo de 27 viajes a Madrid para asistir a una espectacular presentación cinematográfica de dicho juego. Recordad que ambas reservas deben ser realizadas antes de que acabe Noviembre para entrar en el sorteo.

Regalará cuadernos al realizar compras

Centro Mail premia a sus socios

Desde ahora, todos aquellos socios del Centro Mail que realicen una compra superior a 3.000 ptas. recibirán como regalo uno de estos 10 atractivos cuadernos decorados con los protagonistas de los juegos más famosos del momento.





Es el primer centro de este tipo en España

Divertienda inaugura un Cash & Carry en Málaga





Desde el pasado mes de Agosto, la ciudad de Málaga puede disfrutar del primer Cash & Carry del videojuego en España exclusivo para tiendas, contando con más de 1000 metros cuadrados de exposición, que lo convierten en un auténtico Centro Comercial. Además, se ofrece un servicio de Atención al Cliente, envío a domicilio, parking, etc.

La dirección de este centro es C/ Sigfrido, 17 (Naves Burdeos), Polígono Industrial Alameda (Málaga).

Internet on line

«TRICKSTYLE 2» VOLARA EN PLAYSTATION 2
Fuentes cercanas a Acclaim han confirmado un acuerdo entre esta compañía y el grupo de programación Criterion Studios para el desarrollo de una versión para PlayStation 2 de la secuela del juego de Dreamcast «Trickstyle». Criterion ha afirmado poseer el kit de desarrollo de juegos de PS2 y ha manifestado igualmente la intención de programar juegos para esta consola, aunque ellos no han hecho referencia a este juego. Os mantendremos informados.

«RESIDENT EVIL 2» SALDRA EN DREAMCAST
Contra todo pronóstico, el primer juego de la saga «Resident Evil» que aparecerá en Dreamcast no será «Codename: Verónica», sino una versión de «Resident Evil 2». En Japón saldrá a la venta en un lote formado por tres GD's que incluirán, además del juego, un compacto con la música del juego y una demo jugable de «Code: Veronica». En España, «RE 2» será distribuido por Virgin a partir de diciembre, aunque todavía es pronto para saber si incluirá los extras de la versión japonesa, mientras que el otro título llegará de la mano de Proein durante el año que viene.

«ZELDA 64» ARRASA EN LOS PREMIOS BAFTA
La aventura de Miyamoto se alzó con los galardones de juego más innovador y mejor juego en estos prestigiosos premios del entretenimiento interactivo. Otros galardonados fueron «Driver», «Gran Thef Auto 2» y la compañía Sony.

SONY ESTRENA UNA WEB DEDICADA A SU CANAL AXN
Los abonados a Canal Satélite Digital conoceréis el canal de TV de Sony. Dicho canal acaba de estrenar un website en internet, con una guía de programación personalizada, y otros servicios, como links sobre PlayStation. La dirección es www.axn.es.

NUEVO CENTRO MAIL EN TARRAGONA
Este nuevo punto de venta, situado en la Av. de Catalunya 8, supone otro avance en la carrera de esta cadena por poseer al menos un centro en cada una de las mayores ciudades de España.

CONTINÚA LA CAMPAÑA ANTI-PIRATERÍA DE DIVERTIENDA
Divertienda lleva algunos meses desarrollando una campaña para concienciar a los usuarios de la problemática de la piratería y sus consecuencias. Destaca la realización de 100.000 cómics explicativos, que resumen de forma clara y gráfica el daño que esta práctica trae al usuario.

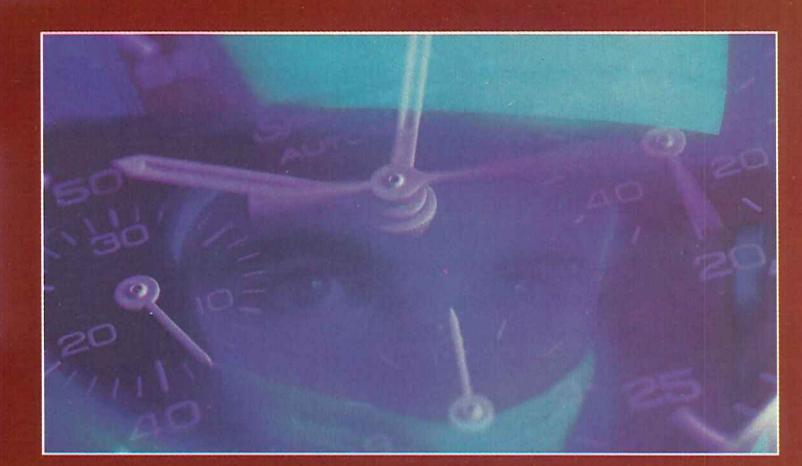
LLEGA EL V SALON DEL MANGA Y EL COMIC
Este importante certamen, que alcanza ya su quinta entrega, se celebrará entre los días 29 al 31 de Octubre en Hospitalet (Barcelona). Como ya sabréis, el salón tiene cabida también para los videojuegos y la animación, y en él habrá debates de todo tipo, exposiciones, proyecciones de películas y multitud de concursos, entre otras actividades.

DONKEY KONG 64 LLEGARA EN CASTELLANO
Parece que en Nintendo España se ha puesto en firme con el tema de las traducciones, y gracias a ello podremos disfrutar en nuestro idioma de «Donkey Kong 64», el bombazo de las navidades para N64. Lo de «Jet Force Gemini» ya es seguro, y es muy probable que con «Perfect Dark» ocurra lo mismo.

SEGA

¡Trata de arrancarlo!

¡Carlos, por Dios,



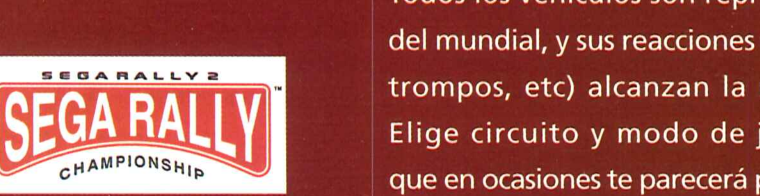
trata de arrancarlo!







Ningún juego de carreras había alcanzado tanto realismo. Sega Rally 2 posee gráficos y texturas infinitamente superiores a los de cualquier otro juego del género. Todos los vehículos son reproducciones idénticas de los del mundial, y sus reacciones (derrapes, trazadas, vuelcos, trompos, etc) alcanzan la máxima espectacularidad. Elige circuito y modo de juego, su realismo es tal, que en ocasiones te parecerá percibir cierto olor a gasolina.





Plug & Play

RACE CONTROLLER DC

El volante oficial de Dreamcast

La nueva Dreamcast se estrena en nuestra sección de periféricos con un volante que cuenta con un diseño sobrio y muy robusto. Una gran comodidad de manejo -con un tamaño, peso, resistencia al giro y colocación óptimos- y una respuesta analógica son las características principales de este periférico que, por otra parte, presenta los inconvenientes de no disponer de pedales de acelerador y freno -funciones que podemos configurar bajo el propio volante-, y de que el cambio de marchas se coloca en los botones del panel central.

Teniendo en cuenta el abultado catálogo de juegos de velocidad con que cuenta Dreamcast, y el sobresaliente comportamiento de este volante -nosotros lo hemos probado con «Sega Rally 2» y es verdaderamente alucinante-, Race Controller DC se convierte en una opción muy interesante para aquellos que quieran hacer la conducción más real.

Su precio es de 10.990 pesetas.

SHOCK & ROCK, VIBRA EN GAME BOY COLOR

Sonido y movimiento en la portátil de Nintendo



Para aquellos que pensaban que Game Boy ya no podía dar más de sí, llega este periférico que explota aún más las posibilidades de la portátil. Unos amplificadores estéreo para los altavoces y un motor vibratorio -compatible con todos los cartuchos de la pequeña de Nintendo- se adaptan a la parte baja de la consola para añadir mayor emoción a los juegos. Además, este curioso aparato incluye una batería recargable de 10 horas de autonomía y un agarre de goma para mayor comodidad.

VIBRATION PACK LLEGA A DREAMCAST

Para que los juegos te hagan vibrar

Parece que ya es imprescindible que todos los juegos nos hagan "vibrar". Para que los usuarios de Dreamcast puedan disfrutar de esta forma de sentir los juegos, Sega ha puesto en circulación el Vibration Pack (conocido en Japón como "Puru Puru Pack"). Este pequeño aparato, que se inserta en la ranura trasera del mando de control, cuenta con un servomotor vibratorio que añade nuevas sensaciones para el jugador. Su precio: 3.990 pesetas.

FERRARI SHOCK 2, A FONDO

El volante más espectacular de Guillemot

Aprovechando que ya está disponible, hemos analizado el volante que presenta Guillemot basado en los modelos reales de Ferrari. A la realista y robusta construcción de este periférico -que tendrá una versión para cada plataforma- se une un sistema de fijación múltiple de ventosas y pinza, que asegura una sujección perfecta durante el juego. Además, este nuevo mando soporta sistemas digital, analógico y "Neg-Con", todos ellos apoyados por un potente motor vibratorio, aunque con desiguales resultados, ya que, si bien con los juegos de Namco -especialmente con «Ridge Racer Type 4»-, la conducción resulta una auténtica delicia, el control analógico -«Gran Turismo» o «Need for Speed IV» por ejemplo- resulta un poco duro en las primeras partidas y cuesta acostumbrarse. Por otro lado, los cambios tipo F-1, los pedales analógicos -que también podemos configurar bajo el propio volante- y una posición óptima sobre la mesa (aunque no sea regulable en altura ni en inclinación), terminan por redondear el que seguramente muestre una mejor relación calidad-precio de cuantos volantes podemos encontrar para PlayStation. Cuesta 10.990 ptas.

Recomendados

Volantes:
- PSX: Ferrari Shock 2 R. Wheel ★★★★½
- PSX: Race Station Shock ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Race Controller N.E. ★★★★

Pistolas:
- PSX: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PSX: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Dreamcast Gun N.E. ★★★

Tarjetas de memoria:
- PSX: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
- DC: VMS N.E. ★★★★½

Pads de control:
- PSX: Dual Shock ★★★★★
- PSX: Shock 2 Analog Contr. ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller N.E. ★★★½

Rumble Pak:
- PSX: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- D.C: Vibration Pack N.E. ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Kiosco

Con dos CD-ROM y un libro de regalo

¡Nueva PC Manía!



Después de 8 años de experiencia, PCMANÍA se renueva completamente. Nuevo diseño, con secciones e información más estructurada y asequible con dos niveles de lectura, hasta 42 secciones de actualidad, crítica, PC práctico, etc... Y en el CD ROM, información complementaria para los expertos. Este mes regalan un CDROM de demos y otro con la aplicación "Viaje al Pasado", para descubrir los secretos de las civilizaciones de la antigüedad. Y además, gratis, el libro "Exprime al máximo tu PC" para optimizar el funcionamiento de tu ordenador.

Nintendo Acción regala 100 «Jet Force Gemini»

Nintendo Acción



Es el próximo bombazo para N64 y Nintendo Acción pone en juego nada menos que 100 cartuchos. Y por si no te parece suficiente, también sortea 20 juegos de «NBA Jam 2000».

Dejando a un lado los concursos, en sus páginas podrás encontrar reportajes de los títulos que más van a pitar este fin de año: «Pokémon», «Turok Rage Wars», «Rayman 2» y, por supuesto, «Jet Force Gemini». Y si lo que te molan son las guías y trucos, toma nota: «World Driver Championship», «Shadowman», «Goemon 2», «All Star Tennis 99», «Tarzán», «Star Wars Racer»... Todo esto y mucho más por sólo 395 pesetas.

Excel y Word entran en el año 2000

Computer Hoy

En el número 28 de Computer Hoy te descubren cuáles son las principales novedades de Excel y Word 2000 respecto a sus antecesores, Excel y Word 97. Os enseñan a instalarlos, a dar los primeros pasos y a aprovechar mejor sus nuevas funciones.



En el test de hardware prueban nueve tarjetas gráficas, cuyos resultados fueron bastante positivos y además, los precios resultan asequibles.

La contabilidad doméstica fue el tema de estudio de software y en Online han puesto a prueba a 20 buscadores de Internet.

Los teléfonos móviles duales también son motivo de análisis en este número.

Descubre lo mejor para PlayStation

PlayManía



Este mes PlayManía os ha preparado un suplemento especial con 36 páginas adelantando los bombazos de esta Navidad, títulos como «Dino Crisis», «El Mañana Nunca Muere», «Tomb Raider The Last Revelation» o «FIFA 2000» están esperando a que los descubráis.

Además, podéis encontrar completos comentarios de juegos del carisma de «Final Fantasy VIII», «Episodio 1: La Amenaza Fantasma» o «Quake II», más las guías completas de «V-Rally 2», « Soul Reaver» y la primera parte de una inmensa guía para «Final Fantasy VIII».

La revista de PlayStation más completa y al mejor precio. Sólo 395 pesetas.

Juegos & Cía pega con todo

Juegos & Cía



Este mes con el número 3 de Juegos & Cía, consigue de regalo 24 pegatinas totales con los personajes más sorprendentes del mundo de los videojuegos.

Todos los meses por sólo 350 ptas, Juegos & Cía, tu nueva revista de juegos, con información de todas las plataformas, reportajes y un montón de sorteos.

Un número muy deportivo

Micromanía



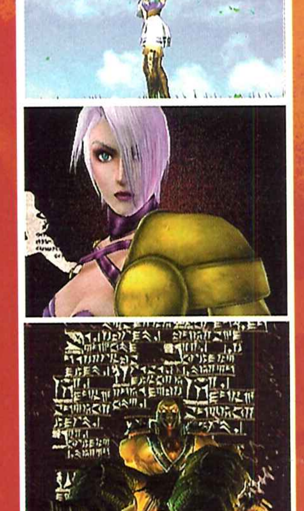
El número de noviembre de Micromanía presenta un suplemento especial con los últimos desarrollos de Dinamic Multimedia. La nueva versión de PC Fútbol, PC Atletismo, y un montón de novedades "made in spain" para estar en forma. Además, en el CD de demos encontrarás la demo exclusiva para PC de «Tomb Raider: La última revelación».

Y ya sabes... Micromanía + Suplemento especial + Libro de trucos + CDROM por sólo 650 pesetas.

■ NAMCO

Soul Calibur

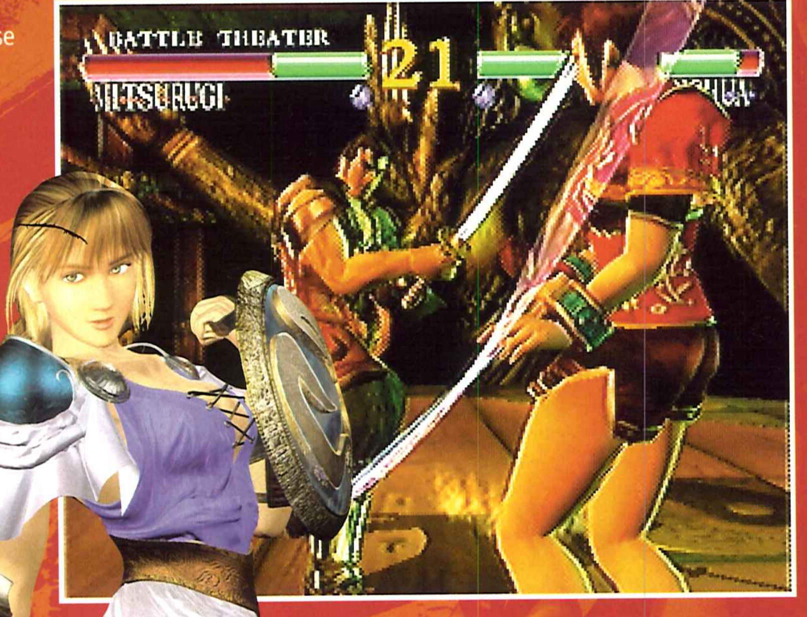
A pesar del excelente catálogo que está acompañando a Dreamcast en su lanzamiento, todos esperábamos un juego absolutamente revolucionario, un título que por sí sólo justificara la existencia de la nueva consola. Namco le ha facilitado el trabajo a Sega realizando este genial «Soul Calibur».



▲ Por primera vez veremos cómo un juego supera en calidad gráfica a su propia intro. Y no porque ésta sea mala precisamente...

No es la primera vez que Namco consigue que uno de sus juegos se convierta en el gran valedor de una consola en su estreno. Ya lo hizo hace unos años con PlayStation -cuando nos dejó a todos con la boca abierta con su extraordinario «Ridge Racer»-, y ahora, para demostrar quizás que no siente ningún tipo de favoritismo por ningún formato, y que lo suyo es hacer grandísimos juegos, sea para la consola que sea, nos deleita con un juego único, de esos que marcan un antes un después en la evolución de los videojuegos.

Namco es hoy por hoy la mejor productora de juegos de lucha. Si ya lo había demostrado con ►



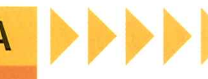


TIME ATTACK
0'01"25
38
YOSHIMITSU

Dreamcast

Diciembre

Además de su impresionante saga «Tekken», Namco editó otro sensacional título llamado «Soul Blade». Pues bien, «Soul Calibur» puede ser considerado como la secuela de aquel torneo, pero se convierte ahora en el juego de lucha más alucinante que haya pasado jamás por cualquier formato.



Modos de juego





«Soul Calibur» incluirá algunos de los modos de juego típicos de los simuladores de lucha, como Team Battle, Time Attack o Survival. A todos estos, sin embargo, se les sumarán otros más novedosos y originales creados especialmente para la ocasión.





En un principio contaremos con 10 personajes, que después pueden llegar a ser hasta 20.





En algunos modos de juego podremos cambiar el ángulo de cámara, dejándola fija en todo momento o a su libre albedrío.

► su saga «Tekken» en PlayStation, ahora con este «Soul Calibur» no hace sino confirmar que nadie como ella es capaz de crear torneos maravillosos, de infinitas posibilidades y una espectacularidad inigualable.

Desde luego, hay mucho de «Tekken» en este «Soul Calibur», aunque en realidad sean juegos bastante diferentes.

Lo primero que vais a ver en «Soul Calibur» es el mejor trabajo gráfico que haya pasado nunca por una consola. Parece increíble que unos personajes tan bien modelados, tan perfectamente definidos, sean capaces de moverse con tanta soltura y a la velocidad del rayo. Y todo eso dentro de unos decorados de fábula.

Pero las excelencias gráficas no acaban ahí. Podríamos seguir con los juegos de luces, el catálogo de animaciones, los gestos, los focos de iluminación el perfecto ►



Mission Battle









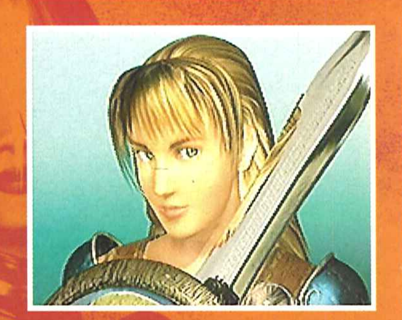
Este es uno de los grandes atractivos del juego. En este modo deberemos ir completando una serie de misiones, que pueden consistir, entre otras muchas cosas, en realizar uno o varios golpes en concreto, pelear contra varios adversarios o sobre arenas movedizas. Los puntos conseguidos nos abrirán las puertas del Museo, y con ello a la posibilidad de conseguir nuevos personajes, indumentarias, escenarios, etc...



Una victoria nos ha proporcionado un nuevo personaje. También se pueden conseguir escenarios, trajes...

Yoshimitsu, uno de los invitados secretos de Tekken, recarga su "alma". Se prepara un buen golpe.

El Museo

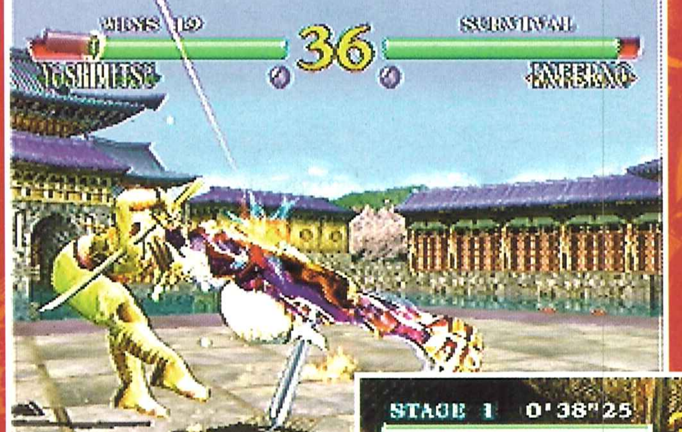




Las puertas de este museo se abrirán tras algunas victorias. Aquí encontraremos ilustraciones y descubriremos personajes secretos, modos de juego y otras sorpresas.

concepto de tridimensionalidad, en fin, hay que verlo para creerlo.

Sólo por sus cualidades técnicas, este juego ya es una auténtica maravilla. Pero quien haya jugado a «Tekken 3» sabe que Namco no se conformaría sólo con eso. En «Soul Calibur» encontraréis también un juego de lucha con innumerables posibilidades, repleto de opciones, modos de juego y, sobre todo, con unos personajes que esconden un mundo de golpes, movimientos, combos y ataques especiales. Incluso en este aspecto puede que supere al intocable «Tekken 3». En cualquier caso, encontramos dos diferencias notables entre ambos títulos: que la ejecución de los golpes resulta mucho más sencilla en el juego de Dreamcast, y que los luchadores disponen de diferentes armas blancas. Espadas, nunchakus, lanzas, hachas y cuchillos









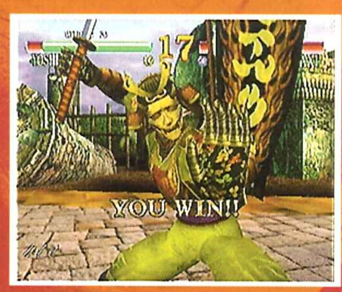
La impresionante realización técnica del juego se aprecia también en aquellos escenarios en los que las fuentes de luz provocan sombras y contraluces, estando todas ellas tratadas de forma magistral.

La calidad se aprecia de cerca



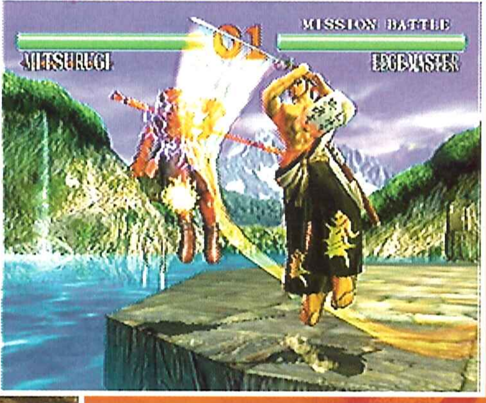




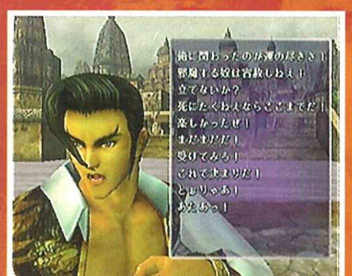


Qué mejor forma de apreciar la calidad gráfica de este juego que observando los primeros planos de los luchadores tras conseguir una victoria. Resulta sorprendente ver cómo Namco ha conseguido ocultar su origen poligonal, mostrar la expresividad de sus rostros y reflejar cada detalle de sus indumentarias y armas. Después, verles moverse es ya para quitarse el sombrero.









Este curioso modo secreto nos permite hacer hablar a los personajes y descubrir algunos de sus secretos.

Tampoco podía faltar en un juego de tantísimas posibilidades un Modo Práctica, que nos permitirá ensayar los innumerables golpes de cada luchador antes de entrar en combate.



Unos finales desangelados





En contrapartida con la impresionante calidad técnica del juego, los "finales" de los luchadores se limitan a mostrarnos algunas ilustraciones tipo bocetos mientras se nos suelta la parrafada correspondiente (aquí será en inglés). Curioso.

➤ se funden en un mundo de mitología que ya quedó apuntado en la primera entrega de este torneo.

Básicamente el control se realizará mediante el pad direccional y cuatro botones -dos para diferentes movimientos del arma, uno para las patadas y otro para la defensa-, pero a partir de ahí surgen decenas de combinaciones, tan sencillas como efectivas. De esta forma, el juego se adaptará tanto los jugadores más inexpertos como a los más hábiles.

Y dentro de los regalos "made in Namco" nos encontraremos con un modo de juego llamado Mission Battle que, además de tener un planteamiento muy atractivo, servirá para localizar nuevos personajes, indumentarias y escenarios, y dará paso a un "museo" con ilustraciones y un montón de sorpresas de las que os hablaremos el mes próximo.

En definitiva, «Soul Calibur» es un juego inmenso, que traspasa los límites de su género para convertirse en el sueño de cualquier usuario.

Lo Mejor

- Una realización única.
- Sus inmensas posibilidades.

Lo Peor

- Los finales.

Primera Impresión 

■ CAPCOM

Dino Crisis

Mientras esperamos con ansiedad el siguiente capítulo de la genial saga «Resident Evil», Capcom se adentra de nuevo en el género del "Survival Horror" y nos ofrece una apasionante aventura en la que los dinosaurios serán los protagonistas de esta auténtica pesadilla. Preparaos para lo peor.

PlayStation

Noviembre

El cadáver de Tom. Ha sido salvajemente acuchillado.

Entre nuestro inventario encontraremos sedantes que podremos mezclar para adormecer a los dinosaurios.

Tanto los menús como los subtítulos que acompañan a los diálogos estarán en castellano. Las voces seguirán en inglés.

Buscar a un científico en una isla donde de repente comienzan a aparecer criaturas que llevaban extintas miles de años, es el argumento del nuevo juego con el que Capcom intentará nuevamente hacernos sentir auténtico terror frente a PlayStation.

Aunque está pensado como un capítulo totalmente independiente de «Resident Evil», lo cierto es que «Dino Crisis» seguirá la línea marcada por esta genial saga, y de esta forma deberemos investigar el entorno, resolver puzzles e intentar sobrevivir a la horda de criaturas que nos atacarán.

Sin embargo, lógicamente, «Dino Crisis» incorporará novedades tanto técnicas como jugables que ponen de manifiesto la intención de esta compañía de seguir innovando.

En este sentido, la principal novedad de este juego estará en la sustitución de los fondos renderizados que habían caracterizado hasta ahora a los juegos de este género de Capcom, por escenarios poligonales que se generarán ►



El mes próximo llegará a PlayStation «Dino Crisis», una aventura de acción que, de entrada, se nos antoja como absolutamente imprescindible para los que gusten de pasar miedo frente a su consola.

Puzzles muy sofisticados

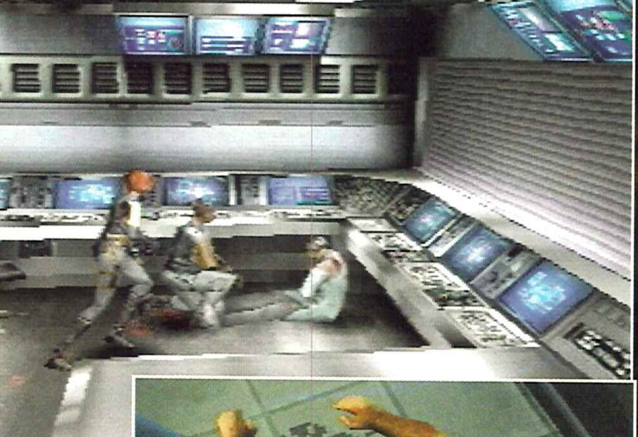
Los programadores se han estrujado las neuronas al máximo para idear originales puzzles que supondrán un reto a nuestra inteligencia. Por ejemplo, en éste tendremos que colocar en el orden correcto varias tuberías para activar un gigantesco ventilador. ¿Que para qué sirve esto? Ya lo veréis, ya...













La crudeza de los ataques de los dinosaurios dará lugar a escenas muy impactantes, que harán de «Dino Crisis» un juego recomendado sólo para adultos.



A diferencia de la saga «Residen Evil», «Dino Crisis» no ofrecerá escenarios renderizados, sino que se generarán en tiempo real. En cualquier caso, su calidad será excepcional.



«Dino Crisis» alternará la tensión creada en los pasillos laberínticos, con incursiones arriesgadas a zonas al aire libre donde seremos presa fácil de los dinosaurios.













En determinados momentos asistiremos a escenas pregrabadas de gran intensidad realizadas con el mismo motor del juego.

DINO CRISIS

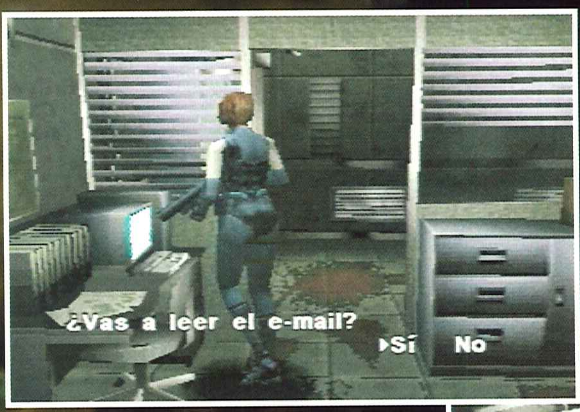
Bestias Jurásicas

Al llegar a la base no sabréis exactamente qué es lo que está pasando, pero sí "notaréis" que está plagada de dinosaurios de todo tipo que parecen sacados de la película Jurassic Park. Habrá cinco especies distintas, entre las que no faltarán los velocirraptores y el gigantesco T-Rex.











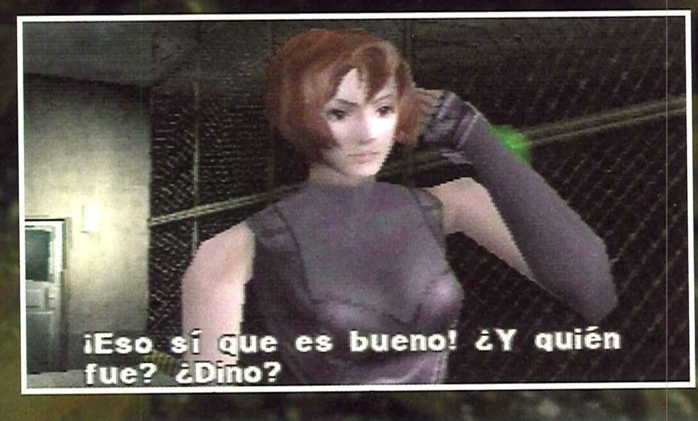




➤ en tiempo real a medida que el personaje avance por ellos. Este sistema no es novedoso como tal, pero en «Dino Crisis» alcanzará un nivel de calidad sin precedentes en PlayStation.

También se están aplicando numerosas técnicas cinematográficas, como enfoques más atrevidos de las cámaras, escenas dialogadas bastante más largas de lo habitual o el "travelling" de distintas partes de los escenarios para hacer la acción más dinámica.

De esta forma, «Dino Crisis» se convertirá en una auténtica película de terror que, sin duda, os trapará irremisiblemente en sus fauces. Y nunca mejor dicho lo de "fauces"...



▶ Como podéis comprobar, la apariencia de los personajes es muy real, y no menos lo será la de los propios dinosaurios...

Lo Mejor

▲ La ambientación, el impresionante aspecto de los dinosaurios y la traducción de los textos.

Lo Peor

▼ De entrada parece un pelín difícil.

Primera Impresión




PSYGNOSIS


FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP



■ RARE

Jet Force Gemini

Nintendo 64

Noviembre

Tras más dos años trabajando en el proyecto, y para ir calentando el ambiente antes de la llegada de títulos tan esperados como «Perfect Dark» o «Donkey Kong 64», la compañía inglesa Rare va a volver a sorprendernos con un innovador shoot'em up que mezclará a partes iguales la acción desbordante con una apariencia gráfica absolutamente impactante.

El mismo grupo de programación que creó el original «Blast Corps», está dando los últimos toques a un espectacular juego que unirá toda la intensidad del mejor shoot'em up con la habilidad que requieren los títulos de acción y ciertos toques de estrategia.

Bajo el argumento de liberar a quince mundos de la tiranía de unas criaturas con forma de insecto provenientes del planeta Mizar, «Jet Force Gemini» nos colocará al mando de un de grupo agentes de élite en su intento de restaurar la paz en el universo.

Juno, Vela y el perro Lupus serán los tres protagonistas de este juego en el que el objetivo principal no es otro que rescatar a los nativos de los planetas por donde vamos pasando, mientras eliminamos a todos los enemigos que nos harán frente con la ➤









▲ Para pasar de una zona a otra habrá que abrir ciertas puertas derrotando a todos los enemigos de la zona o consiguiendo llaves especiales de otros personajes.

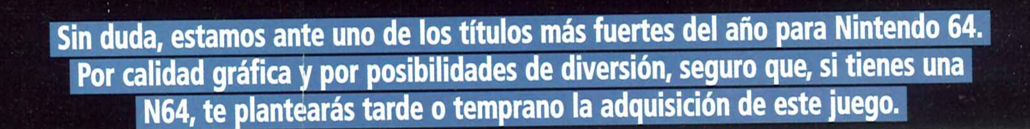












Sin duda, estamos ante uno de los títulos más fuertes del año para Nintendo 64. Por calidad gráfica y por posibilidades de diversión, seguro que, si tienes una N64, te plantearás tarde o temprano la adquisición de este juego.



















El modo multijugador permitirá disputar partidas de hasta cuatro jugadores, e incluso incluirá un divertido modo de carreras de naves.

Mucho más que disparos

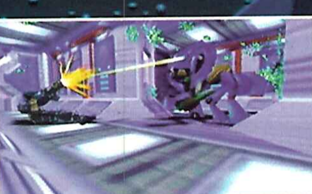
Aunque «Jet Force Gemini» será básicamente un shooter, la amplia gama de movimientos que podrán realizar los personajes hace que entre también dentro del género de la acción. Arrastrarse por el suelo, realizar piruetas o colgarse de plataformas son algunas de las acciones que podrán realizar.













Además de esta larguísima y bien realizada intro, este cartucho contendrá numerosas escenas animadas realizadas con un motor muy similar al del juego.

JET FORCE GEMINI



La calidad gráfica de «Jet Force Gemini» será de lo mejorcito que hayáis visto en N64, como podéis apreciar en este primer plano de uno de los personajes protagonistas.

Los protagonistas

Juno, Vela y Lupus, un perro-robot, forman el Escuadrón Gemini. Cada uno tendrá distintas capacidades de ataque, y podremos controlarlos por separado en distintas fases del juego. Más adelante se les unirá un cuarto miembro, el robot Floyd.



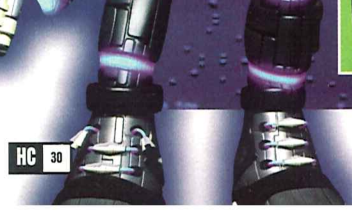




Entre los diversos objetivos del juego estará también el de salvar a varios nativos de los quince planetas que tenemos que liberar de la tiranía de Mizar.

Para que tengamos mejor campo de visión al disparar, habrá ocasiones en que nuestro personaje se volverá transparente.



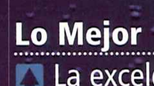


ayuda de las más de quince armas que encontraremos.

Como podéis ver por las pantallas, la calidad gráfica de «Jet Force Gemini» es impresionante, con personajes perfectamente detallados, texturas muy coloristas y efectos de luz constantes.

Y otro aspecto que estará especialmente cuidado será el sonido, ya que todos los efectos sonarán en Dolby Surround. Un acierto con el que vamos a poder disfrutar del mejor sonido jamás escuchado en un juego de N64, y que desde ahora llevarán todos los títulos nuevos de Rare.

Unid a esto tres modos multijugador y uno cooperativo y obtendréis un nuevo bombazo de Rare que llegará muy pronto a vuestra consola.



Lo Mejor

La excelente realización técnica y la efectiva mezcla entre acción y disparos.

Lo Peor

Que los personajes no se puedan mover mientras disparan a los enemigos.



■ MGM

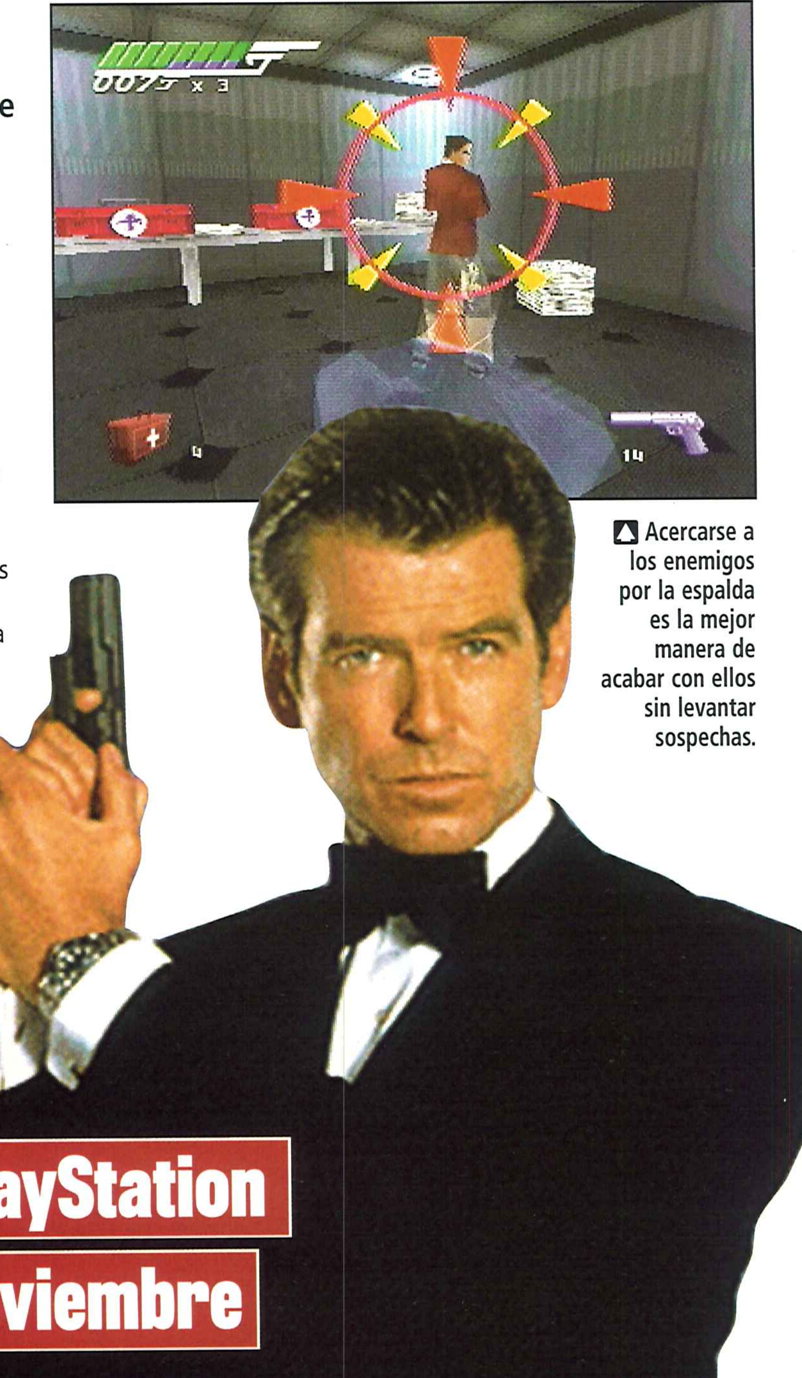
Tomorrow Ne

Ya se vislumbra en el horizonte de PlayStation una preciada joya del genero de espías. Si quieres revivir las andanzas del rey absoluto de las películas de acción, este va a ser tu juego. El agente 007, el inimitable espía británico, entrará muy pronto en escena en tu consola.

Lo primero que deberás tener en cuenta cuando este compacto llegue a tus manos, es que vas a enfrentarte a una aventura al más puro estilo Bond. Con esto queremos decir que no sólo deberás limitarte a disparar a diestro y siniestro, sino que, en muchas ocasiones, vas a tener que avanzar sigilosamente empuñando tu pistola con silenciador, la cual se convertirá en tu mayor aliada durante todo el juego para poder pasar inadvertido.

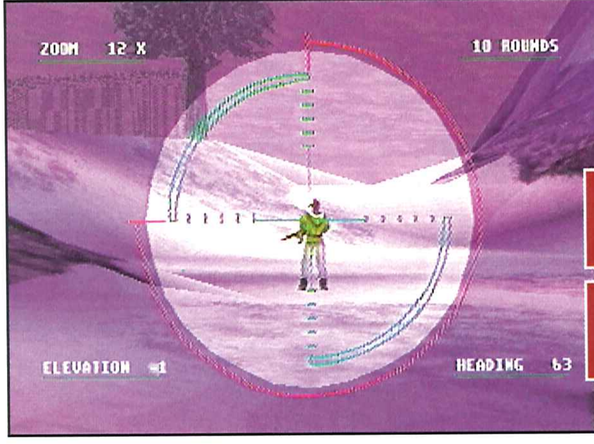
El juego constará de 10 misiones con diversos objetivos que te serán explicados al comienzo y que deberás cumplir escrupulosamente. Una vez que entres en materia, te vas a enfrentar a muy diferentes retos: fotografiar armamento, usar ordenadores, activar ascensores, encontrar llaves, rescatar prisioneros y un sinfín de cosas más. Todo eso sin contar con algunas misiones completamente diferentes a las demás y que te llevarán, por ejemplo, a pilotar un coche o a esquiar montaña abajo.

Pero no te preocupes, porque nuestro personaje está muy en forma y podrá hacer todo tipo de movimientos... incluso renquear cuando esté herido ➤



▲ Acercarse a los enemigos por la espalda es la mejor manera de acabar con ellos sin levantar sospechas.

PlayStation
Noviembre



▲ Con el rifle equipado con mira telescópica es posible abatir a los guardianes a grandes distancias. Un arma definitiva.

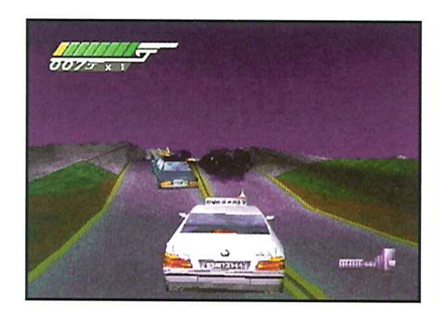
«Tomorrow Never Dies» nos va a proponer una variada aventura arropada por una excelente calidad gráfica y una banda sonora fantástica. El reto que tendremos que afrontar combinará acción y disparos a partes iguales.

ver Dies









Conducir un potente coche será un aliciente más de este fantástico juego.

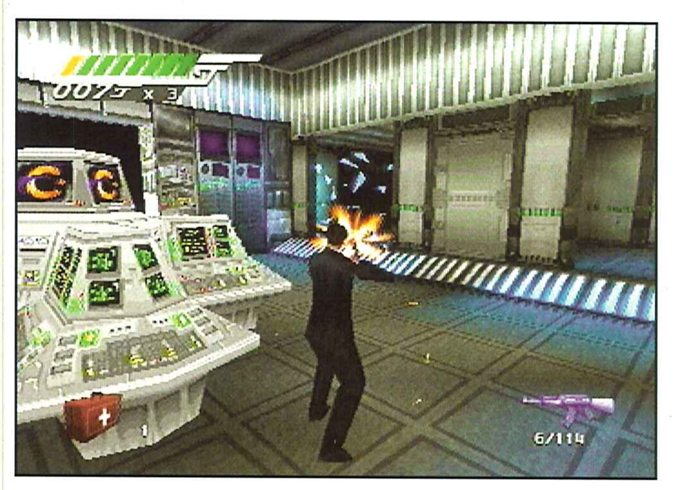


Esquiar también estará contemplado en una de las fases. Un largo descenso a tumba abierta por una montaña es otro de los múltiples desafíos que deberá que afrontar el agente 007.



No faltarán las conversaciones con otros personajes... ¿en castellano?





➤ (tal y como pudimos ver en «Resident Evil 2»).

Además te podemos adelantar que, dependiendo de las exigencias de cada situación, podremos ver a nuestro protagonista vestido con un elegante smoking, con vaqueros y camiseta o con un traje militar de asalto.

Por otra parte, el agente secreto más popular de todos los tiempos está siendo equipado con un importante arsenal, que pondrá a su servicio la tecnología de última generación.

Para redondear un juego que con todas estas cualidades ya promete lo suyo, mientras estemos jugando podremos disfrutar de una excepcional banda sonora, que incluirá las canciones que han acompañado durante décadas a James Bond en la gran pantalla.

Esto tiene buena pinta ¿verdad?

Lo Mejor

- El ambiente Bond que rezuma toda la aventura.
- La cantidad de objetivos distintos y las variadas armas a utilizar.

Lo Peor

- La pérdida de orientación en los cambios de vista.

Primera Impresión 

■ RARE

Perfect Dark

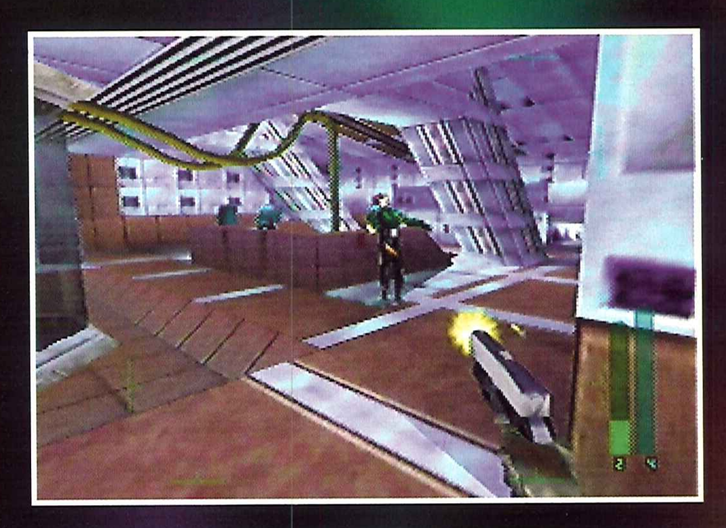
Rare está desarrollando una de las mayores maravillas que podremos disfrutar en N64. Preparaos para alucinar con la técnica más avanzada al servicio del videojuego. Preparaos para alucinar con «Perfect Dark».

En el año 2023 hombres y extraterrestres viven en paz en la Tierra. La ciudad fría y oscura abraza con luces de neón el enorme edificio de Datadyne, mientras nuestro agente, nombre en clave: Joanna Dark, se infiltra por la azotea. Lo que está a punto de descubrir es una conspiración de estratosféricas dimensiones capaz de acabar con el orden establecido.

Así comienza la enorme aventura que Rare ha preparado para mediados del próximo año, un "shooter" en primera persona que recordará en planteamiento y realización al magistral cartucho protagonizado por 007.

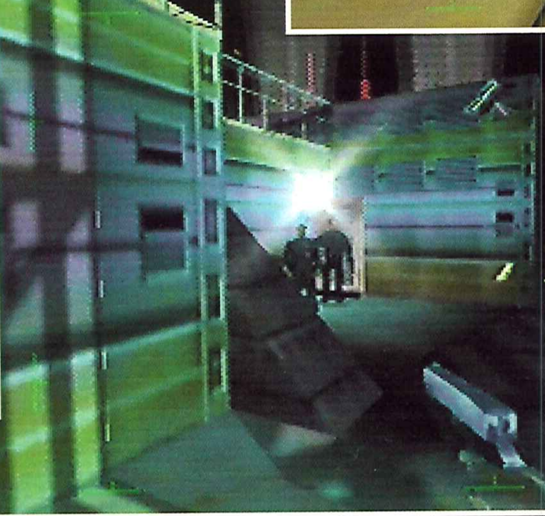
Ambos juegos trabajarán con el mismo motor gráfico, aunque en «Perfect Dark» disfrutaremos de una impresionantes cualidades técnicas y jugables. Increíbles efectos de luz, alucinantes escenarios futuristas y una enorme variedad de rostros de enorme realismo son sólo parte de las maravillas que nos aguardan en este juego.

Pero no todo acaba ahí, la IA es otro de los elementos en que más se nota la diferencia entre ambos juegos, y es que, si «Goldeneye» contaba con comportamiento "inteligente", «Pefect Dark» dará el salto hasta el comportamiento "emocional", y así, encontraremos personajes cobardes, temerarios e incluso provocadores, a los que ➤









El juego contará con más de una hora de escenas de vídeo. en las que se irá narrando la trama.

Tampoco faltarán diferentes modos para varios jugadores, en los cuales la emoción alcanzará cotas increíbles.

Nintendo 64

Marzo 2000

Siguiendo la estela de su anterior bombazo -«Goldeneye»-, Rare nos presenta uno de los proyectos más ambiciosos del próximo año: un genial "shooter" que puede convertirse en el mejor de su género para la consola de Nintendo.

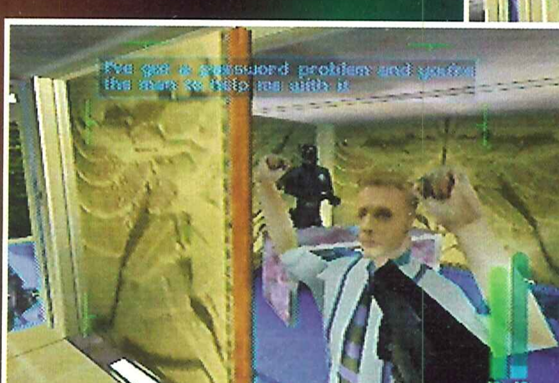
■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO



Evidentemente, al tratarse de un "shoot'em up" subjetivo, los tiroteos serán numerosos, pero no menos importantes serán las labores de investigación.



La ambientación futurista y agobiente será uno de los apartados más logrados de este juego de Rare.



Una de las novedades más destacables de «Perfect Dark» es que nos permitirá introducir nuestra cara en el juego mediante la utilización de la Game Boy Camera y el Transfer Pak.



El trabajo gráfico llevado a cabo en este cartucho es impresionante, y los efectos de luz en tiempo real os dejarán con la boca abierta.

➤ sólo deberemos amenazar. El cartucho estará estructurado en 12 misiones, divididas en subniveles, en los que se irá desarrollando un argumento más propio de una película que de un videojuego.

Conducir una "Hovermoto", interactuar con una terminal, pulsar interruptores y, por supuesto, disparar las más de 40 armas disponibles serán nuestras habilidades en un juego en el que, sin embargo, primarán la investigación y la resolución de puzzles sobre el combate.

Por otro lado, la posibilidad de introducir nuestra cara en el juego -gracias a la GB Camera y al Transfer Pack-, un elevado número de niveles y el divertidísimo modo multiplayer completarán el que se perfila como uno de los mejores juegos de todos los tiempos para N64.

Aún falta bastante para que salga al mercado, pero no hemos podido resistir la tentación de hablaros de él...



Lo Mejor

Absolutamente todo.

Lo Peor

Que no existan más juegos como éste.

Primera Impresión



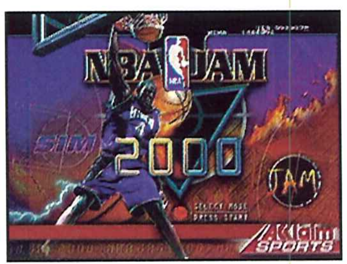
■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

NBA Jam 2000

El nuevo «Jam» con el que vamos a terminar el siglo ya está en marcha, y va a venir cargado de jugosas novedades y de la gran espectacularidad que ha tenido en versiones anteriores. De modo que ya te puedes ir preparando para que no quede ni un sólo aro en pie.









El modo Jam es un homenaje al clásico de Acclaim, y nos ofrecerá partidos 2 para 2 muy vibrantes.



La repetición instantánea es ideal para que podamos ver, una y otra vez, ese mate tan sensacional desde todos los ángulos posibles.

La propuesta de Acclaim pretende englobar todos los aspectos del baloncesto, para que todo tipo de usuarios queden satisfechos. Así, se va a dotar al cartucho de dos opciones claramente diferenciadas; por un lado, tendremos la clásica elección Jam para los que gustan de un baloncesto al más puro estilo arcade y que les permita dar rienda suelta a todo tipo de extravagancias a la hora de "machacar" la canasta contraria. Por otra parte, tendremos la alternativa Sim para los que gustan de un simulador realista que englobe todos los aspectos tácticos de este sensacional deporte.

El apartado gráfico va a estar muy mejorado con respecto al año anterior, con una exquisita suavidad en los movimientos, donde se deja notar el trabajo de Motion Capture, que va a otorgar a los jugadores de unas animaciones muy realistas.

Los protagonistas incluyen los rostros reales, pero además tendremos uno de los más completos editores que hemos visto hasta el momento, para que podamos crear a nuestra propia estrella con todos los parámetros que podamos imaginar.

Una vez en la cancha, es donde vamos a poder apreciar la gran calidad de este título que incluye nueve cámaras para seguir la acción desde todos los puntos de vista, y para los más perfeccionistas se habilitará una de estilo libre que se podrá ubicar donde nosotros queramos.

Por supuesto, vamos a contar con todas las opciones necesarias para decidir la alineación de nuestro equipo y para elegir en cada momento la mejor táctica con la que conseguir el triunfo.

Este «NBA JAM 2000» se va a colocar por derecho propio, entre la élite de los juegos de baloncesto y sólo queda esperar a su inminente lanzamiento para disfrutar como locos con uno de los juegos más completos en su genero.



Con el editor podrás crear casi cualquier cara para tu jugador.



El cartucho cuenta con los clásicos concursos de triples y tiros libres.

Lo Mejor

Espectáculo NBA en su estado más puro.

Lo Peor

En algunos momentos los jugadores dan la sensación de "patinar" sobre la cancha.

Primera Impresión



RAGE WARS

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

GAME BOY COLOR



Acclaim

MINDSCAPE

Soul Fighter

Dreamcast parece haber entrado en una positiva dinámica de recibir juegos con una concepción totalmente acade. Un buen ejemplo de ello es este «Soul Fighter», un beat'em up que ha conseguido engancharnos desde el primer instante en el que hemos puesto nuestras manos sobre él.

«Soul Fighter» retoma la filosofía de aquellos legendarios beat'em up de ambientación medieval a los que todos hemos jugado alguna vez en los salones recreativos y entre los que se cuentan mitos como «Golden Axe» o «Ghost & Goblins».

Pero no penséis que se tratará de la simple imitación de uno de aquellos geniales juegos, puesto que los chicos de Mindscape se han ocupado de aprovechar las enormes posibilidades de Dreamcast para ofrecernos un beat'em up totalmente 3D que ➤

Dreamcast

Diciembre

Las hordas de enemigos nos asediarán en grupo constantemente.

Cada personaje dispone de un arma propia que podrá usar de forma limitada.



«Soul Fighter» podría considerarse el sucesor de los beat'em up más emblemáticos de la historia de Sega, como «Golden Axe», pero con un nivel técnico infinitamente superior.







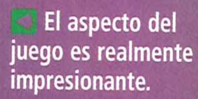
➤ posee una calidad gráfica que quita el hipo.

Además, habrá dos modos de juego, Arcade y Aventura (no habrá modo para 2 jugadores), 3 personajes seleccionables y, en todos los casos, el desarrollo no será lineal, sino que se nos ofrecerán rutas alternativas.

Uno de los puntos fuertes del juego serán las posibilidades de movimiento de los personajes, ya que contarán con más de 100 golpes y combos. También será posible utilizar armas, como hachas, dagas o flechas, usando una vista subjetiva para lanzárselas a los enemigos al más puro estilo «Doom».

Todo ello configura uno de los juegos más espectaculares y divertidos de cuantos vamos a poder disfrutar en los primeros meses de vida de Dreamcast.





El aspecto del juego es realmente impresionante.





Al recoger un arma podremos activar esta vista subjetiva para lanzarla con mayor precisión, aunque no nos permitirá desplazarnos.



Los personajes harán gala de unas riquísimas animaciones, y además podremos efectuar numerosos combos y movimientos especiales.

Lo Mejor

Un apartado gráfico... exuberante.

Lo Peor

La cámara es bastante incómoda.

No tiene opción para dos jugadores.





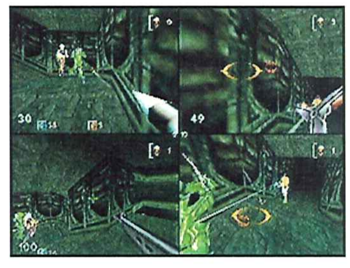
■ ACCLAIM ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Turok Rage Wars

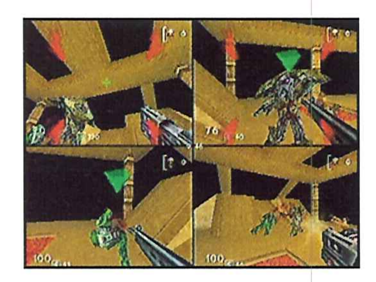
Con dos auténticas leyendas del "shoot'em up" a sus espaldas, Turok regresará muy pronto a la consola de Nintendo para llevarnos a la cima de la acción. Esta vez, con un cartucho enfocado especialmente a las partidas multijugador.



Podremos escoger a nuestro personaje entre varios guerreros conocidos de anteriores entregas.



La acción multijugador para 4 participantes será el punto fuerte de este nuevo cartucho de Acclaim.





Mientras que la tercera parte de «Turok» se prepara para romper moldes en la consola de Nintendo, los muchachos de Acclaim, sabedores del éxito que tiene cada aparición del piel roja cazador de dinosaurios, han preparado un cartucho dedicado especialmente a explotar el modo multijugador de este legendario "shoot ´em up".

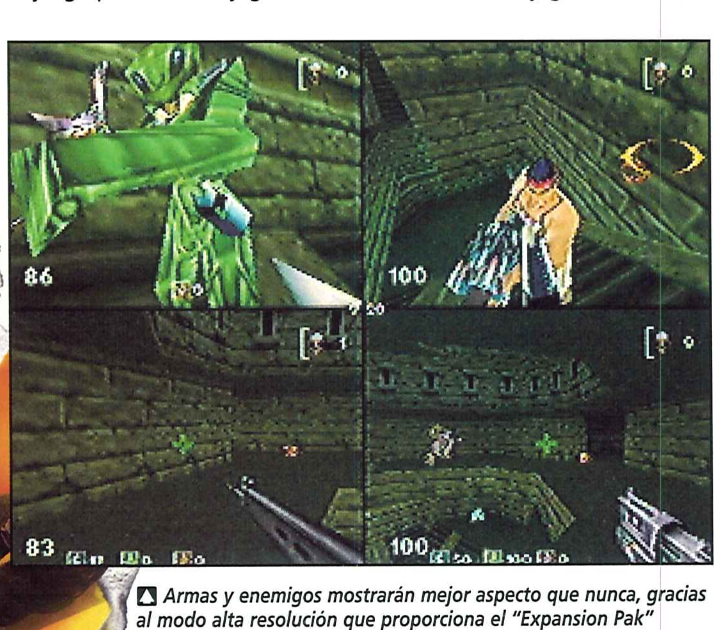
Captura de banderas, juego por equipos, "tú la llevas" y el clásico Deathmatch cobrarán protagonismo en un cartucho cuyas principales bazas descansarán sobre el enorme número de niveles -especialmente diseñados para llevar al límite las posibilidades de jugar con hasta tres amigos-, armas y personajes seleccionables. Además, por primera vez en un cartucho de estas características vamos a contar con la aparición de "bots" -personajes controlados por la propia máquina- de comportamientos diferentes y una extraordinaria Inteligencia Artificial.

Pero no todo acaba ahí, para los más osados, «Turok Rage Wars» también encierra la posibilidad de ir logrando una serie de retos en cada uno de los escenarios, de tal forma que el juego para un sólo jugador tampoco quedará exento de cierta dificultad y enormes dosis de acción -eso sí, sin el clásico avance por los impresionantes escenarios a los que nos tenía acostumbrados la serie-.

En fin, que si queremos sacarle todo el jugo al cartucho de Acclaim, tendremos que ir liberando las armas y descubriendo los personajes secretos en el modo individual -que será diferente para cada personaje- para después poder disfrutar estas ventajas en el "multiplayer".

Preparad vuestras flechas, porque parece que con el final de año tendremos que volver a limpiar extraños parajes de molestos dinosaurios, y esta vez, en compañía.

Nintendo 64
Noviembre



Armas y enemigos mostrarán mejor aspecto que nunca, gracias al modo alta resolución que proporciona el "Expansion Pak"

Lo Mejor

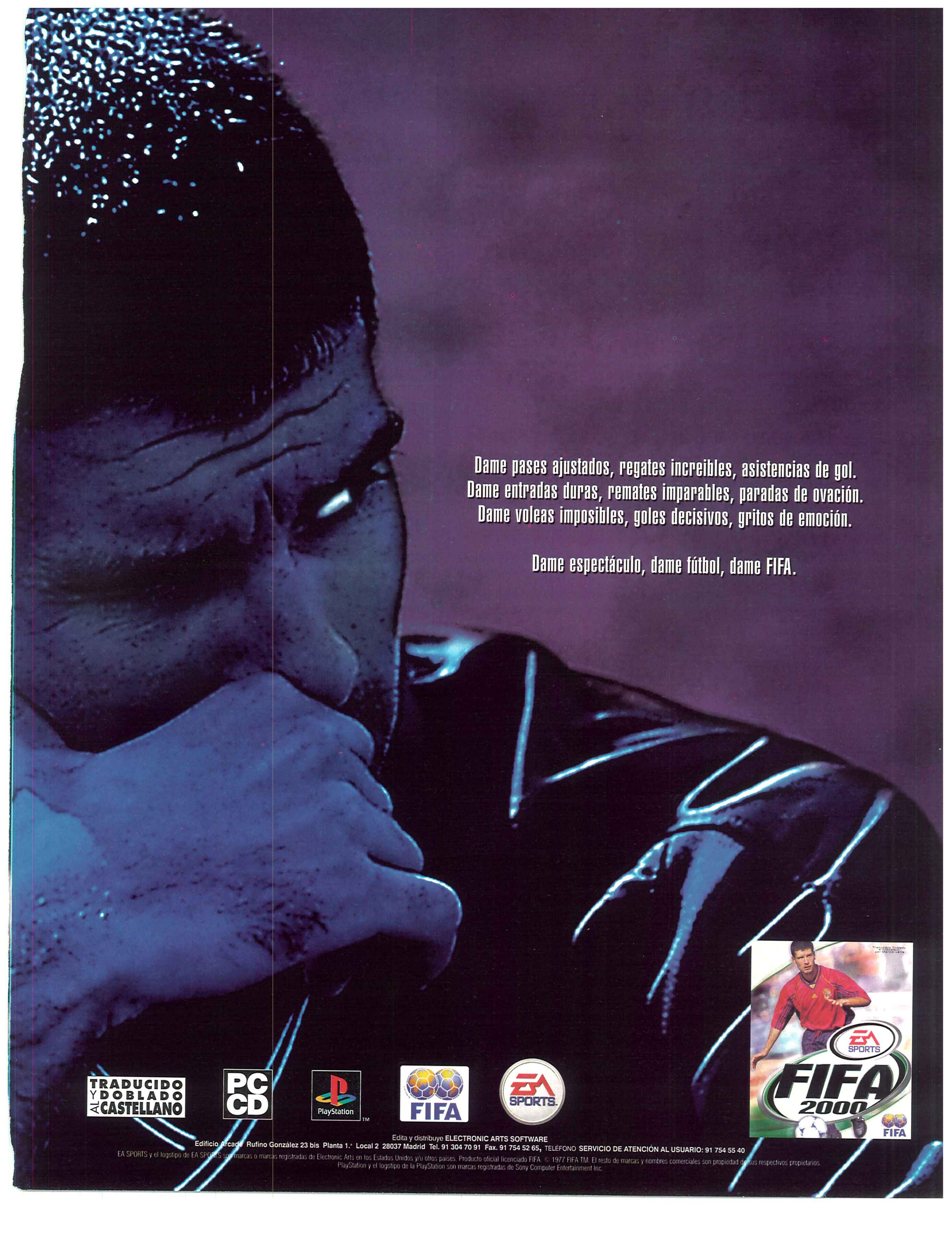
▲ Acción a tope para varios jugadores simultáneos.

Lo Peor

▼ El modo para un jugador puede resultar monótono.

▼ El diseño de algunos niveles será demasiado simple.

Primera Impresión 


Dame pases ajustados, regates increibles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation ™
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

■ KEMCO ■ VELOCIDAD

Top Gear Rally 2

Nintendo 64

Diciembre





La secuela del exitoso simulador de rallies de Kemco está ultimando detalles para su próximo lanzamiento. Una disminución de la dificultad en el control y el nuevo modo para 4 jugadores simultáneos son sus más importantes bazas.

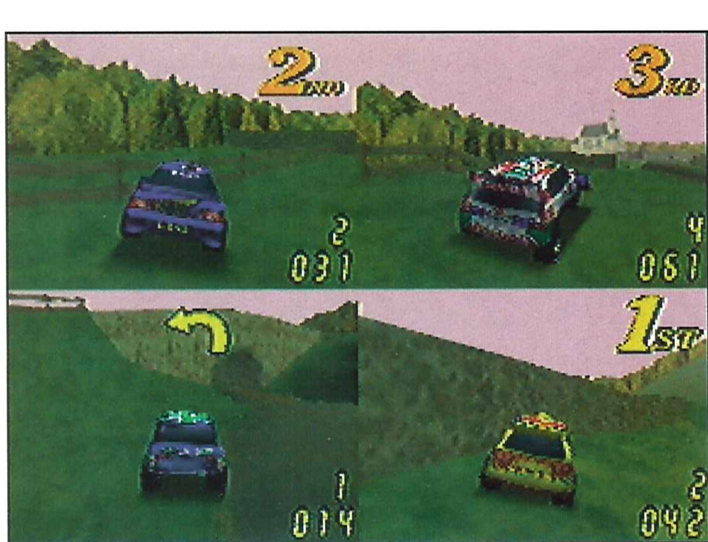
En el momento de su salida al mercado, la primera parte de este juego fue considerada como uno de los mejores simuladores de rallies para N64, gracias en gran medida a un control bastante exigente, pero que terminaba por resultar enormemente divertido.

Ahora, con el paso del tiempo, Kemco le ha efectuado un lavado de cara para competir con el resto de simuladores actuales para esta consola, lo cual se reflejará en una mejora de la calidad gráfica gracias al Expansion Pak, y la inclusión de nuevos coches reales como el Ford Focus o el Toyota Corolla.

Dispondremos de 3 modos de juego. En los modos Championship y Team Championship (éste último para 2 jugadores), iniciaremos una competición en la que cada victoria nos abrirá la puerta a nuevos trofeos, mejores coches, y la posibilidad de ir adquiriendo nuevos componentes. Por otra parte, en el modo Versus podremos competir hasta 4 jugadores al mismo tiempo en "split screen".

El juego seguirá incorporando las opciones de configuración de los coches y el control tipo simulador que le caracterizaba, pero ahora resultará mucho más asequible desde el principio, de modo que el juego ganará en jugabilidad y diversión.

El mes próximo os ofreceremos un completo análisis de este estupendo simulador.



▲ *El nuevo modo multijugador permitirá disfrutar de este juego hasta a 4 pilotos, sin que se aprecie una gran pérdida en la cantidad de detalles ni se vea penalizada la tasa de imágenes por segundo.*





Lo Mejor

▲ Las mejoras en el control.

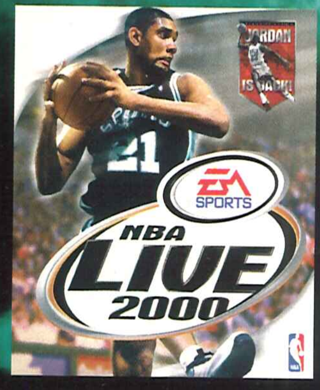
Lo Peor

▼ La sensación de velocidad.

Primera Impresión 

Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión, asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo, contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.

Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.















■ KONAMI

ISS Pro Evolut

El fútbol más exigente, las animaciones más exquisitas, la jugabilidad más atractiva... las señas de identidad de la saga futbolera de Konami, «International Superstar Soccer», volverán a darse cita el mes próximo en una nueva entrega que, como es de recibo, incluirá muchas e interesantes novedades.

El mundo del fútbol en PlayStation está marcado por dos corrientes que han arrastrado a sus correspondientes fieles durante los últimos años: la de «FIFA» y la de «ISS».

El primero alardea de licencia oficial, innumerables opciones y equipos reales y de un estilo de juego que, aunque requiere cierta práctica, acaba por hacerse asequible a cualquier tipo de jugador.

El simulador de Konami, con la ausencia de licencias oficiales, se decanta por un aspecto gráfico más espectacular y por una mayor jugabilidad, aunque al final lo cierto es que acaba exigiendo una gran habilidad por parte del jugador.

Pues bien, esta nueva edición de «ISS» mantendrá las directrices de la saga y, por tanto, seguirá sin incluir nombres reales de los jugadores (aunque guardarán un notable parecido: Rahul por Raúl y cosas así), pero por primera vez veremos a 16 clubs de fútbol de entre los mejores de Europa (por España aparecen el Madrid y el Barcelona) inscritos en una especie de Superliga en la que incluso se podrán realizar fichajes mediante un interesante sistema de acumulación de puntos.

Sin duda, esta es una de las novedades más atractivas que ►

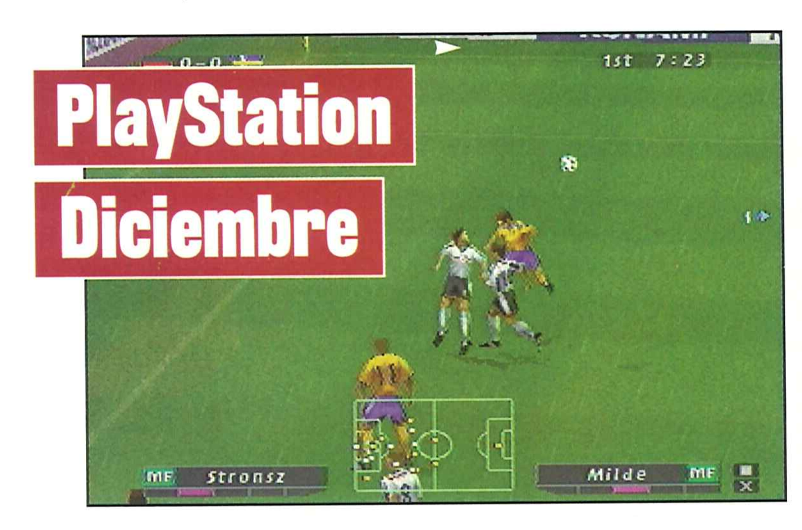


▲ Además de aumentar las posibilidades en las repeticiones de las mejores jugadas, también se incluirá una opción para salvarlas, y después podremos visionarlas todas en una especie de Estudio Estadio.



◄ Las opciones tácticas y de edición de jugadores y equipos son bastante más amplias que en anteriores ediciones.

PlayStation
Diciembre





Tras dos entregas que cosecharon un gran éxito de crítica y ventas, Konami nos presenta la última edición de su juego de fútbol, el cual, por cierto, fue elegido Mejor Juego para PlayStation en el pasado ECTS.

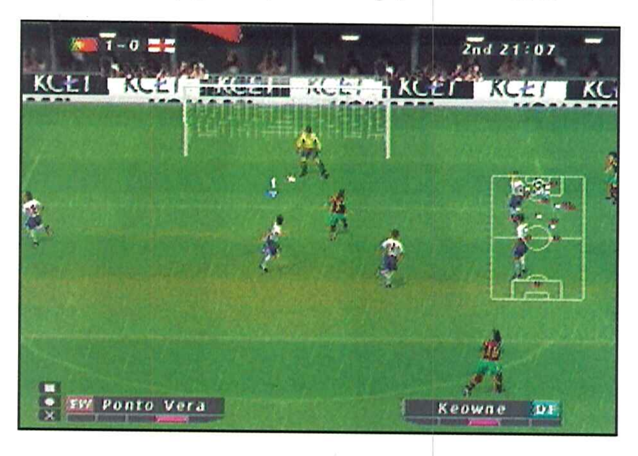
■ DEPORTIVO

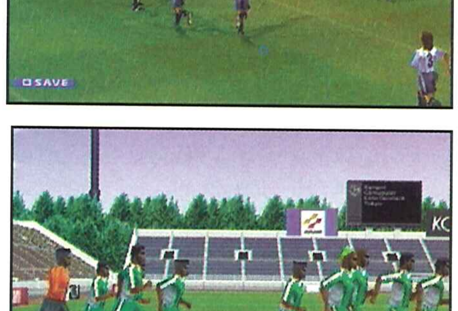
ion





En esta edición podremos contar, por fin, con los mejores clubs del continente para disputar una liga europea. Los nombres de los jugadores, sin embargo, no serán reales.





El entrenamiento es fundamental para la buena marcha del equipo. Aquí tenéis a Nigeria poniéndose en forma.

➤ presentará este entrega, pero ni mucho menos será la única.

Para empezar, disfrutaremos de nuevas animaciones (que se traducirán en nuevos remates e intervenciones de los porteros), de repeticiones más espectaculares (que nos ofrecerán la posibilidad de guardarlas para después crear una especie de Estudio Estadio personalizado) y dispondremos de más cámaras para seguir los partidos.

También se ha incluido un completísimo editor de jugadores (que solventará la dichosa ausencia de los nombres reales) y un sistema de estrategias y tácticas mucho más amplio y complejo que el de anteriores ocasiones.

En fin, que «ISS Pro Evolution» traerá una enorme cantidad de novedades que le colocan como uno de los grandes favoritos de cara a la guerra futbolística que se avecina.

Lo Mejor

- Su inmensa jugabilidad.
- Sus muchas novedades.

Lo Peor

- Faltan los nombres reales.

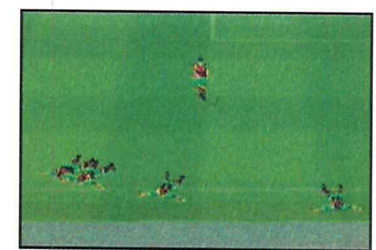




Celebrando los goles

Dentro de las numerosas novedades que presentará esta entrega también se incluyen las nuevas celebraciones de los goles de los jugadores. Ahora podremos ver a los cracks de los equipos exteriorizando su alegría con divertidos movimientos o a todo el equipo tirándose a la piscina.







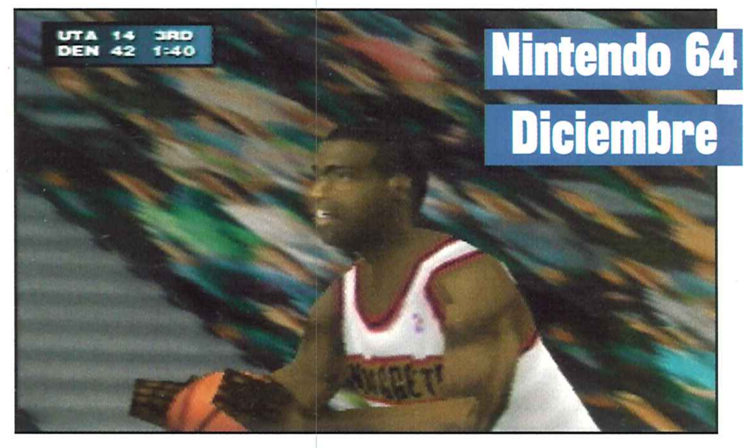
■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

NBA LIVE 2000

Sin faltar a su cita anual con el deporte de la canasta, EA Sports nos trae «NBA Live 2000», un juego que romperá moldes en el mundo de los simuladores deportivos. Sin duda, se trata del mejor baloncesto que haya pasado hasta la fecha por una consola.







Las mejoras gráficas con respecto a la anterior entrega serán considerables, y podremos apreciarlas, por ejemplo, en los rostros de los jugadores.

Podéis pensar que exageramos, pero cuando comprobéis por vosotros mismos las maravillas que presenta este «NBA Live 2000», estaréis totalmente de acuerdo con nosotros.

El anterior NBA puso el listón muy alto, pero los chicos de EA Sports han conseguido superarse a sí mismos con creces. Y es que la beta a la que hemos tenido acceso nos ha dejado, literalmente, con la boca abierta.

El juego tendrá nuevos ángulos de cámaras, nuevos y más suaves movimientos y una nueva modalidad, aparte de las muchas que ya poseía el anterior NBA: un one-on-one contra nada más y nada menos que Michael "Air" Jordan, el nuevo fichaje de «NBA Live 2000» (¡ya era hora!).

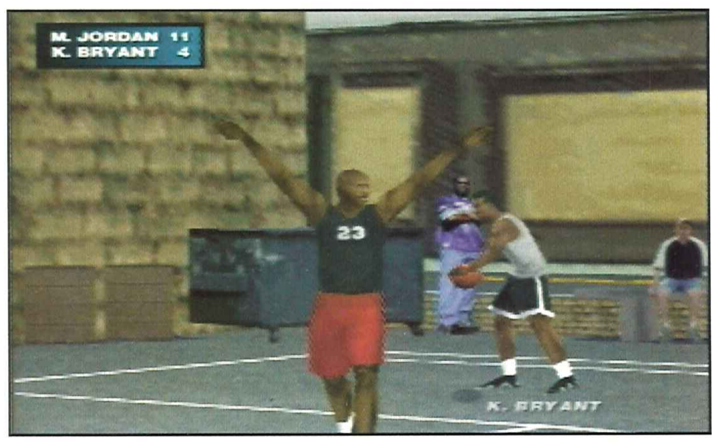
Pero lo más espectacular que tendrá el cartucho será la personalización de los jugadores. Podremos distinguir perfectamente a Karl Malone, a Scotty Pippen o a Dennis Rodman no sólo por sus caras, que estarán perfectamente recreadas, sino también por sus movimientos más característicos. Y no sólo eso, les escucharemos gritar, hablar entre ellos y, ojo al dato, gesticular. Y es que será impresionante ver cómo en los tiempos muertos los jugadores menean la cabeza o se dan palmaditas en la espalda... todo ello gracias al Expansion Pak.

Ahora sí que podremos vivir a tope toda la emoción y la espectacularidad de la NBA en nuestras consolas. Una pasada.









Una de las grande novedades de este cartucho será el modo de juego que nos permitirá enfrentarnos en un apasionante "mano a mano" al inigualable Michael Jordan, quien, por cierto, no aparecía en las últimas entregas de la serie.



El espectáculo está nuevamente más que asegurado con este juego.



Lo Mejor

Las novedades gráficas y los nuevos modos de juego.

Lo Peor

Habrá que ver si la jugabilidad también ha experimentado mejoras.



No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.





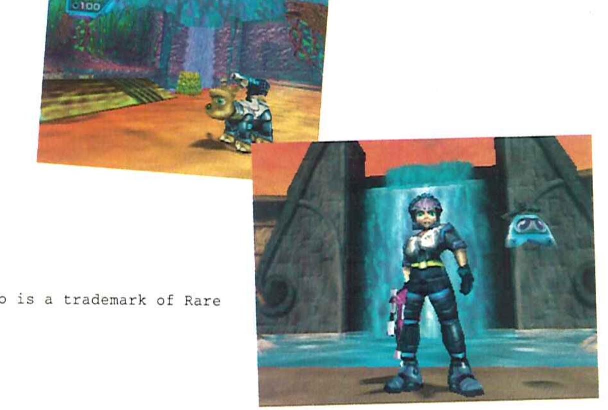
www.nintendo.es



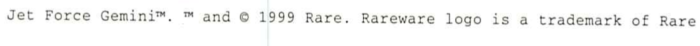


Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...

















■ UBI SOFT ■ PLATAFORMAS

Rocket

Rocket, un simpático robot de múltiples habilidades, no se lo ha pensado dos veces a la hora de saltar a la consola de Nintendo con un variadísimo plataformas 3D que sigue la estela del mismísimo «Rayman».

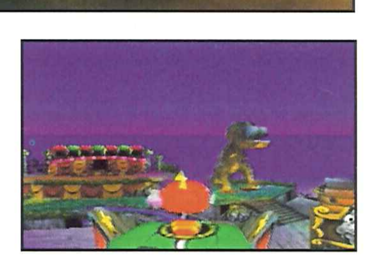








Nuestro robot será capaz de pilotar los vehículos más extraños.



A lo largo del juego podremos montar en las distintas atracciones del parque.

Nintendo 64

Noviembre





Nuestro robot será capaz de llevar a cabo las más variadas acciones.



El cartucho estará estructurado en diferentes minijuegos.

Ser el robot de mantenimiento del parque de atracciones más grande del mundo no es tarea fácil, sobre todo si el mapache del parque se dedica a arruinar todas las atracciones un día antes de la inauguración.

Por eso nuestra labor será ayudar a Rocket en la difícil misión de conseguir que máquinas y artistas estén en perfecto funcionamiento para el día de la apertura.

De este modo comienza el nuevo juego de plataformas que Ubi tiene preparado para el mes próximo, un título muy en la línea de sus últimos lanzamientos -«Rayman 2» o «Tonic Trouble»- pero que apunta hacia un estilo de juego más variado.

Nuestra labor no sólo consistirá en recorrer todas las secciones del parque mientras saltamos de plataforma en plataforma como locos, sino que nuestro protagonista se enfrenta a un planteamiento dividido en subniveles, cada uno de los cuales convierte una atracción en un pequeño puzzle.

Además, como todo robot que se precie, nuestro pequeño amigo mecánico podrá ir consiguiendo mejoras en su equipación, y por si eso no fuera suficiente, será capaz de pilotar todo tipo de vehículos, e incluso de montar en las atracciones del parque.

Muy pronto estaremos de vuelta con este polifacético androide, y dispuestos a recorrer los 6 mundos que componen «Rocket» para que el día de la inauguración todo vaya sobre ruedas. Que se vaya preparado ese mapache...

Lo Mejor

▲ Un planteamiento muy variado que se aleja de las plataformas tradicionales.

Lo Peor

▼ Los escenarios no parecen muy detallados.

▼ ¿Resultará un poco simplón?

Primera Impresión

■ CAPCOM ■ LUCHA

Star Gladiators

Un futurista y apocalíptico argumento sirve de base a Capcom para lanzar un nuevo juego de lucha tridimensional para Dreamcast, que tiene la intención de servir como alternativa a los grandes monstruos «Soul Calibur» y «VF 3tb».

Dentro de 400 años, el poder de la mente humana habrá sido desarrollado hasta tal punto que será posible desarrollar armamento basándose sólo en la capacidad mental del hombre, tecnología que recibirá el nombre de Plasma Power.

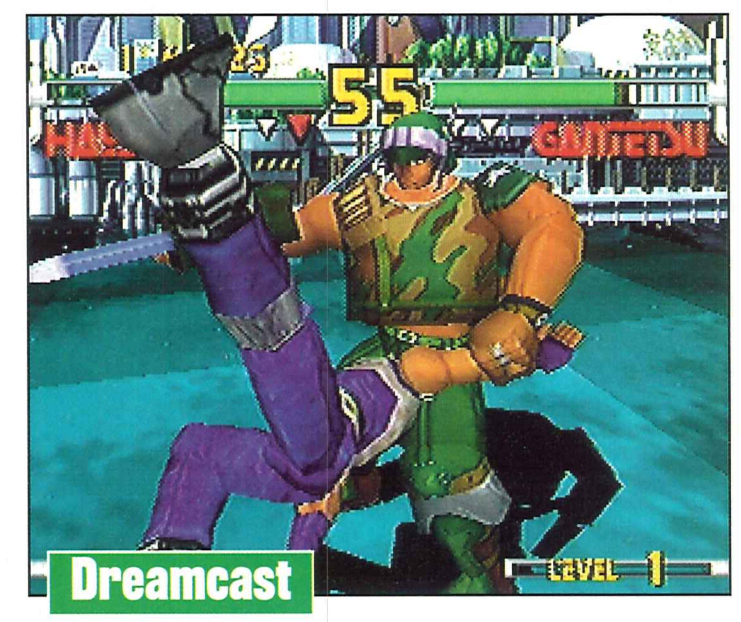
Este poder será el originario de una sangrienta lucha entre fuerzas extraterrestres y los humanos por el control de la Tierra.

A partir de aquí, nosotros tomamos el control de cualquiera de los 22 luchadores poligonales presentes en este arcade de lucha en 3D, un juego que presenta como mayores bazas su facilidad de manejo y la espectacularidad de sus múltiples combos y golpes especiales.



Será un juego de aspecto manga, bastante jugable y espectacular.

«Star Gladiator» pondrá a nuestra disposición 4 modos de juego: Arcade, Modo Versus para 2 jugadores, Entrenamiento, y Team Battle, un número que a priori parece suficiente para garantizar un título largo y con posibilidades de hacerse un hueco entre los grandes exponentes de este prolífico género en Dreamcast.



Dreamcast

Diciembre

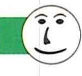
Lo Mejor

Es muy jugable y muy espectacular.

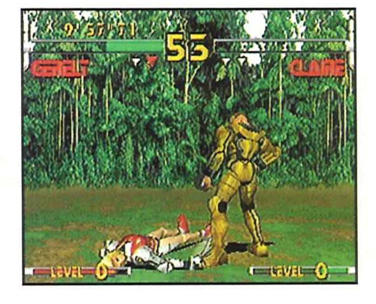
Lo Peor

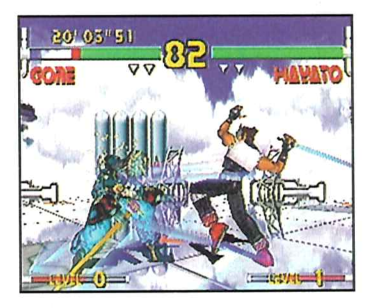
La inevitable comparación con «Soul Calibur» y «VF 3tb».

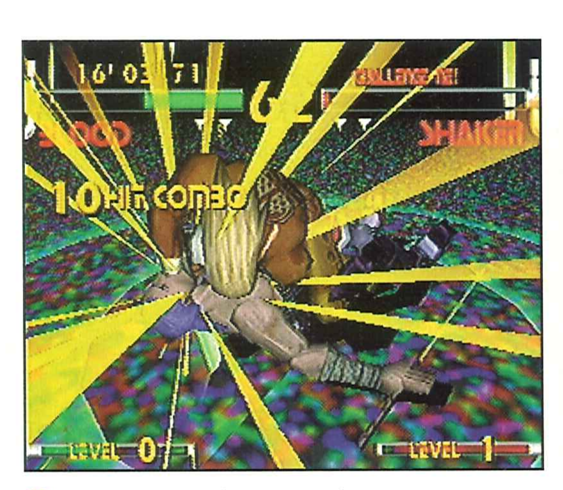




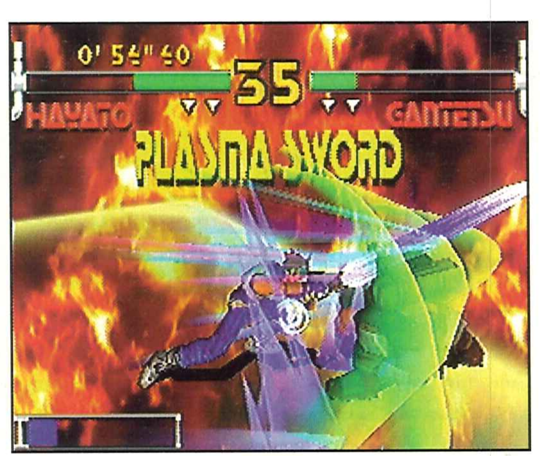








Este juego mostrará un aspecto ciertamente espectacular, lleno de efectos de luz y un gran colorido.



Cuando la barra inferior alcance el nivel mínimo, podremos realizar algún supergolpe especial.

EL SHOOT'EM-UP MÁS DEVASTADOR DE TODOS LOS TIEMPOS

...Año 2463.

Mil años desarrollando la perfecta máquina de combate han logrado la unidad expendable. Una máquina cruel y duradera, completamente independiente, ajena a emociones e intereses. La única razón de su existencia es el deseo de la persecución y la gloria de la destrucción.
No dejes de correr. No dejes de disparar. No te pares a pensar.

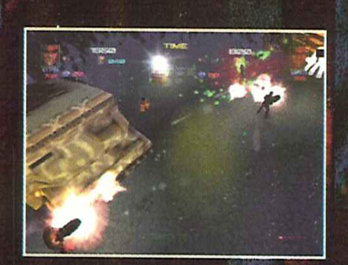
- Ambientes en 3D con libertad de movimientos en 360°.
- 20 asombrosas misiones en 6 ambientes diferentes.
- 2 jugadores en modo cooperativo o enfrentado (Modo Deathmatch sólo para PSX).
- Niveles de bonificación.
- Armas asombrosas, como el napalm, lanzallamas, lasers y granadas.









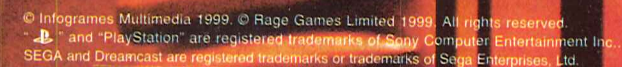


MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE









www.millennium-soldier.com

■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD

Le Mans 24 horas



La mítica carrera de 24 horas que se disputa todos los años en el circuito francés de Le Mans llega por fin a las pantallas de PlayStation. Todo el glamour de una prueba mítica recreada con un realismo que nos llevará a jugar durante...¡24 horas seguidas!





PlayStation

Noviembre

En el juego tendremos la opción de probar diversos prototipos, para después elegir el que más se adapte a nuestra forma de conducir.

¿Os imagináis lo que puede ser jugar durante 24 horas a un juego de coches?. Pues ahora vais a tener la posibilidad de experimentarlo con «Le Mans 24 Horas».

Para empezar dispondremos de 24 coches divididos en tres categorías, y de 10 circuitos a recorrer para intentar la proeza de correr durante 24 horas. Pero tranquilos, porque el juego no sólo tratará de poner a prueba vuestra resistencia con esta prueba maratoniana, sino que también os propondrá otros modos de juego.

En ellos podréis simplemente disfrutar de la velocidad que desarrollan los alucinantes coches y podréis saborear las mieles del triunfo, siempre y cuando, por supuesto, os lo permitan vuestros contrincantes, ya que su alto nivel competitivo van a convertir a este juego en una opción destinada sólo a los pilotos consoleros más expertos.

El próximo mes os contaremos qué se siente corriendo 24 horas sin parar... si es que la consola no se funde en el intento.

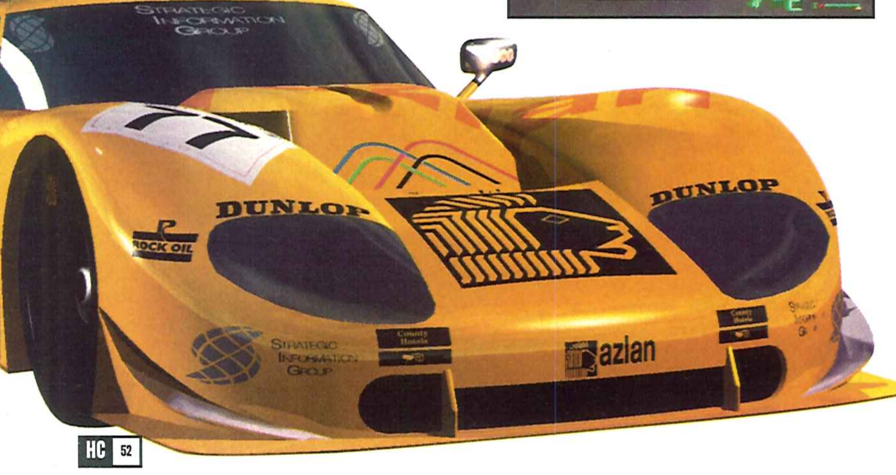
Lo Mejor

- El modo Le Mans.
- La sensación de velocidad.

Lo Peor

- La dificultad es muy elevada.
- La ralentización del juego cuando hay muchos coches en pantalla.

Primera Impresión





El juego también incluirá numerosas escenas de vídeo real en las que podremos vivir algunos de los momentos más interesantes que rodean a esta popular competición automovilística.


EL 10 DE NOVIEMBRE TARZÁN LLEGA A PLAYSTATION.
Disney's TARZAN
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/tarzan
Disney INTERACTIVE
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc. © Disney. All Rights Reserved. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc.and Used by permission. TARZAN © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.
TBWA

■ VIRGIN

Discworld Noir



Diciembre



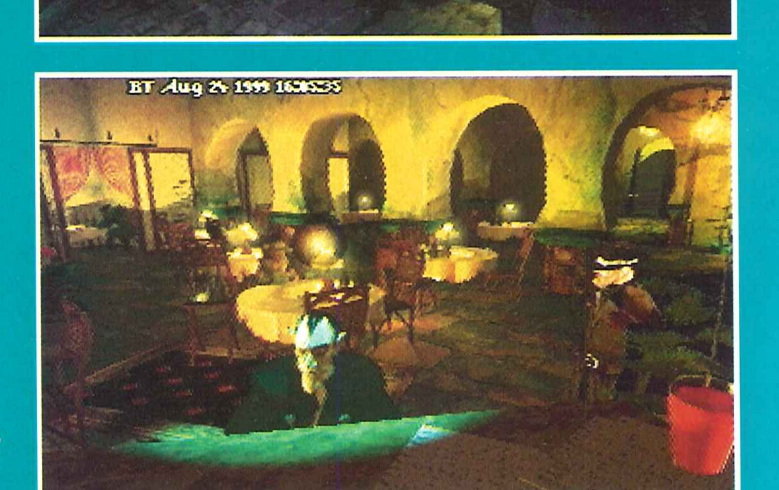


El juego comenzará con un encargo que nos hace una misteriosa mujer: encontrar a su amante, del cual sólo conoce el nombre. No será tarea sencilla.

Muchos de vosotros nos habéis preguntado en múltiples ocasiones si sería editada la tercera parte de esta alocada aventura gráfica. Pues bien, aquí tenemos al fin «Discworld Noir», un juego basado también en el mundo creado por Pratchett, aunque su parecido con cualquiera de los anteriores entregas será pura coincidencia.

Y es que este «Discworld Noir» no parece pertenecer a la serie, puesto que pocos elementos de las anteriores ediciones aparecerán en este CD. Nuestro personaje ya no será Rincewind, sino Lewton, un detective privado que tendrá que resolver un complicado caso de desaparición ambientado en una historia de celos y aventuras extramatrimoniales. Eh, espera un momento, ¿un detective privado? ¿desapariciones? ¿celos?. Pues sí, habéis leído bien. En esta nueva entrega la magia dará paso al misterio y a las relaciones de pareja.

Y esto implicará otra cosa: todo aquel mundo de color, de aspecto de dibujos animados, dará paso a un mundo oscuro, en 3D y de ambiente opresivo y agobiante. ➤





En este juego disfrutaremos de una cuidada ambientación gráfica acorde con la oscura trama argumental.

■ AVENTURA GRÁFICA



La exploración, el suspense y el análisis detenido del entorno serán los ingredientes fundamentales de esta aventura.



Esta entrega no guarda relación con sus antecesores ni por su aspecto ni por sus protagonistas.



Lo único que se mantiene de anteriores «MundoDisco» es es caracter marcadamente surrealista y algo absurdo.

Aún así, la dinámica del juego seguirá consistiendo en entablar conversaciones con otros personajes, que nos darán pistas para seguir avanzando al igual que ocurría en las dos primeras partes.

También el planteamiento del juego mantendrá el surrealismo típico de la saga, lo que quiere decir que algunos personajes y diálogos resultarán tan cómicos como alocados.

Por otro lado, los personajes serán poligonales, con unos movimientos muy suaves y realistas, y se desenvolverán en escenarios prerrenderizados con todo lujo de detalles.

Una vez más, las voces de los personajes serán fundamentales en el juego, pero en la beta que hemos probado estaban en inglés. Esperemos que este aspecto se solucione, puesto que la buena comprensión del argumento resulta absolutamente necesaria para el éxito de «Discworld Noir».

Lo Mejor

- El ambiente de cine negro.
- El diseño de los personajes.

Lo Peor

- Que no saliera traducido y doblado al castellano.

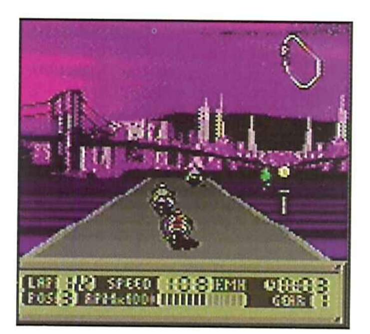
Primera Impresión



■ UBI SOFT ■ VELOCIDAD

Suzuki Alstare Extreme Racing

Ubi Soft nos acercará muy pronto hasta nuestra Game Boy Color este juego de carreras de motos, al que sus programadores han decidido otorgarle un marcado estilo arcade.



Después de practicar un poco, no será difícil hacerse con la primera posición en la clasificación general.



El número de opciones y modos de juego es bastante aceptable para tratarse de un juego de Game Boy.

Game Boy Color

Noviembre

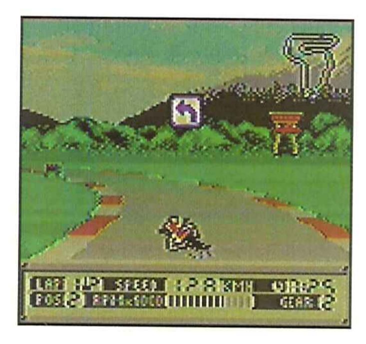
Ciertamente no hay demasiadas alternativas donde elegir en cuanto a juegos de este tipo. Por ese motivo, la próxima aparición de este título va a suponer una alegría para los que gusten de emular a nuestro casi seguro campeón del mundo Alex Crivillé.

Los recorridos se desarrollarán en circuitos no demasiado sinuosos para que únicamente nos concentremos en la tarea de tomar las curvas a la máxima velocidad. Dentro de la misma línea tampoco deberá preocuparnos si en alguna de ellas nos salimos de los límites y acabamos con nuestro corredor por los suelos, ya que la recuperación del piloto es muy rápida y en la mayor parte de los casos no perderemos el puesto que ocupemos en ese momento.

El título contará con tres niveles de dificultad en el modo Campeonato, debiendo superar el nivel más asequible para poder acceder a los restantes.

El verdadero reto se esconderá en el modo contrarreloj donde rebajar los tiempos de los circuitos se convertirá en un verdadero placer.

Resumiendo, el juego apunta cosas buenas y va a resultar muy adictivo, aunque quizá se debería ajustar un poco más la dificultad, con lo que se alargaría la vida útil del cartucho.



Primera Impresión



■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

KnockOut Kings 2000

Después de presentarlo al mundo el año pasado, Electronic Arts nos traerá en breve la secuela de su excelente simulador de boxeo para que podamos disfrutar de réplicas de los combates más famosos de la historia.

PlayStation
Noviembre

Y para gozo de los aficionados a este deporte, muchas serán las mejoras que podremos encontrar en el juego para conseguir que nuestro púgil llegue a lo más alto.

Entre ellas cabe destacar la inclusión de combos que se pueden realizar de una manera muy sencilla, con lo que los combates ganarán en espectacularidad, rapidez y sobre todo en diversión, tres elementos que no siempre salen bien parados en este tipo de simuladores.

El apartado gráfico también está siendo mejorado, aportando sobre todo un alto grado de nitidez y nivel de detalle, llegando a su cota más alta en las presentaciones de los boxeadores antes del combate, en las cuales podremos observar el exquisito cuidado que han puesto los programadores para que las caras de los luchadores se parezcan a las reales.

Por si esto fuera poco, al igual que en su anterior versión, podremos seleccionar a los mejores luchadores de todos los tiempos en tres categorías de peso diferentes y de este modo organizar autenticas combates entre púgiles de la talla de Evander Holyfield, Muhammad Ali, Lennox Lewis, Rocky Marciano, Oscar de la Hoya y Julio Cesar Chavez, por citar tan solo a unos pocos.

También se incluirán los habituales modos de juego, Exhibición, Peleas clásicas, Carrera, una extensa base de datos bajo el nombre de Boxer Bio y la ya conocida opción Slugfest con la que dar rienda suelta a tus instintos en peleas cuerpo a cuerpo sin ningún tipo de reglas.

Paciencia, en breve tendremos en nuestras manos el simulador de boxeo del próximo milenio con el que EA Sports pretende que los aficionados y los no tan aficionados a este deporte pasemos muchas horas delante de nuestra querida Playstation.



Las multiples vistas que podrás elegir le darán a las peleas una mayor espectacularidad.

¿Que falta Mike Tyson, "El terror del Garden"?, con el editor que se incluye eso no será un problema.

Lo Mejor

- Su alta jugabilidad.
- Contar con tantos boxeadores reales.

Lo Peor

- Ah, ¿pero hay que poner algo aquí? Bueno, pues que no te guste el boxeo.





El ambiente del combate estará reproducido al detalle, con la chica que lleva el cartel del asalto y todo.

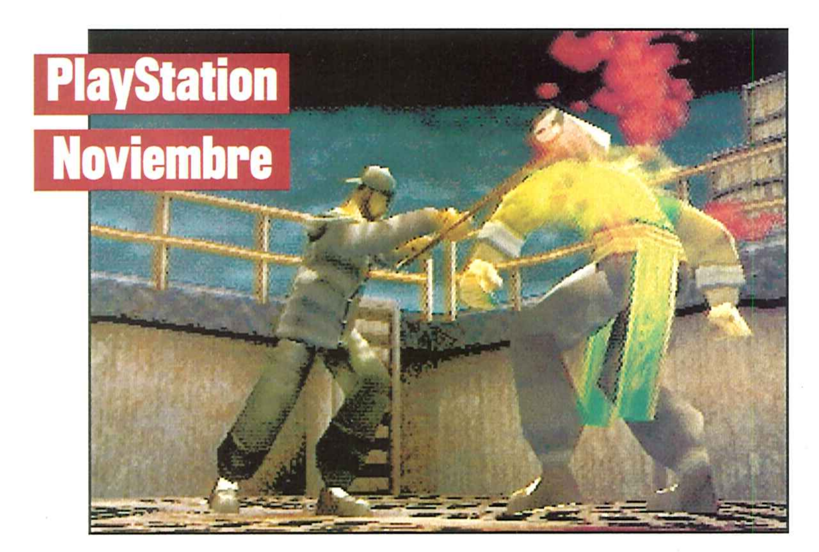
■ ACTIVISION ■ LUCHA

Wu-Tang: Shaolin Style

Seguro que muchos de vosotros habréis oido hablar de un juego llamado «Thrill Kill», que nunca salió a la luz por su excesiva violencia. Pues bien, Activision ha retomado la base de este juego y le ha dado un profundo lavado de cara, lo que ha dado como fruto este «Wu-Tang: Shaolin Style».

PlayStation

Noviembre



Y se llamará así porque los componentes del grupo de hip-hop The Wu-Tang Clan, serán los protagonistas de este juego de lucha en el que, dependiendo de cada combate, podrán coincidir en pantalla hasta cuatro personajes a la vez (sin que la suavidad de movimientos se vea afectada, por cierto).

El número de escenarios será elevado, diez para ser exactos, que van desde las calles de Staten Island hasta las alcantarillas de Chinatown. Habrá también más de diez personajes para elegir que contarán con un estilo de lucha particular y algunos tendrán incluso armas; realizarán diferentes combos y contraataques y unos golpes finales que dejarán a más de uno con la boca abierta.

Y para completar el juego, se incluirán pistas de audio con canciones del grupo, que harán las delicias de sus fans.

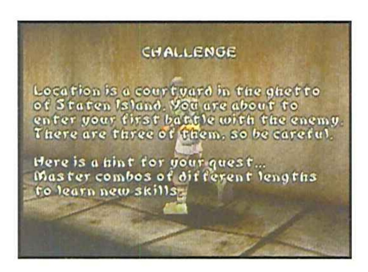
Aviso, el contenido gore de este juego será muy alto, lo que no lo hace apto para menores ni estómagos sensibles.

A medida que completemos pruebas, se nos irán revelando secretos, como nuevos fatalities o nuevos vestuarios.

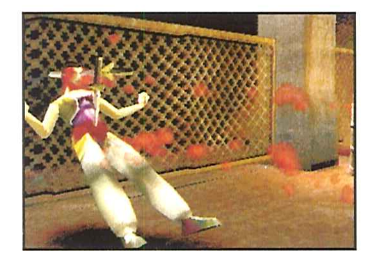




Lo más destacable de este juego es que podrá haber hasta cuatro luchadores simultáneamente.



El modo historia nos irá ofreciendo diferentes pistas para afrontar los combates. ¿Cómo andáis de inglés?



Lo Mejor

- Su completo modo historia.
- Los impactantes fatalities.

Lo Peor

- La dificultad de ejecutar algunos de los movimientos y de encararse con los rivales.

Primera Impresión 

■ GENKI ■ VELOCIDAD

Tokio Highway Challenge

El equipo responsable de la versión para Dreamcast de «Virtua Fighter 3» está ultimando un juego que nos situará bajo los gigantescos rascacielos de Tokio para competir en intensas carreras de lujosos deportivos.

Dreamcast

Noviembre

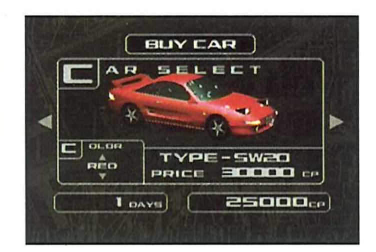








▲ *Las repeticiones resultarán increíblemente realistas y nos permitirán apreciar la belleza de los vehículos.*



▲ *El garaje estará bien surtido con más de 20 coches, aunque no llevarán los nombres de los modelos reales.*

En este nuevo título, los fanáticos de la velocidad se enzarzarán en alocadas competiciones contra el tiempo bajo la oscuridad del cielo nocturno de Tokio, y donde lo único que importará es llegar los primeros a la meta.

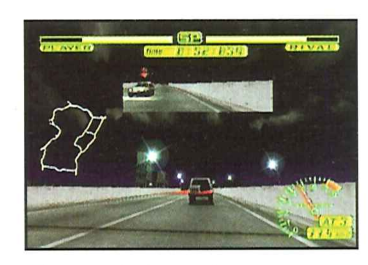
Para participar en estas carreras, que se desarrollarán siempre por la noche, podremos elegir entre 25 modelos de coches distintos, aunque la carencia de licencias oficiales impedirán que luzcan sus atractivos nombres.

Cada coche, eso sí, será totalmente actualizable, de tal manera que podremos comprar motores cada vez más potentes, ajustar la maniobrabilidad, cambiar las ruedas, el color de la carrocería e incluso añadirle unos faros anti-niebla.

Técnicamente, la ambientación nocturna dará pie al empleo de efectos de luz dinámicos muy atractivos que se aplicarán a la variada iluminación de la autopista para crear una atmósfera de conducción hiperrealista.

«Tokio Highway Challenge» incluirá tres modos principales de juego: Arcade, Time-attack y Quest, en el que, a imagen y semejanza de «Gran Turismo», habrá que ir ganando carreras para obtener dinero y adquirir coches más potentes, que podremos salvar en la VM.

No faltará el modo para dos jugadores simultáneos en este juego que promete una jugabilidad a la altura de su sensacional aspecto gráfico.



▲ *El detalle del espejo retrovisor nos será muy útil para controlar las evoluciones de nuestros rivales.*

Lo Mejor

▲ La amplia selección de coches de que dispondremos.

Lo Peor

▼ No consigue transmitir demasiada sensación de velocidad.

▼ Que no tenga las licencias oficiales de los coches.

Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

South Park Rally

Los personajes de South Park vuelven a la carga envueltos en un divertido y alocado juego de carreras donde llegar el primero a la meta será nuestro principal objetivo.





Los seguidores de la saga van a descubrir un arcade de carreras al estilo de «Mario Kart», con todos los alicientes de este tipo de títulos. Así, nos vamos a encontrar con recorridos alternativos, atajos y los variados ítems con los que intentar desbancar a los corredores que vayan por delante de nosotros.

Los circuitos serán largos, coloristas y muy simpáticos, proponiéndonos recorridos variados por una granja, la montaña o la ciudad, entre otros.

La parte más divertida la pondrá la opción multiplayer a 4 en la que la diversión de este juego alcanzará su mayor nivel.

Desde luego su propuesta no es original, pero va a destilar frescura en cuanto al diseño de los gráficos, con un empleo de las texturas muy acertado.

Los demás aspectos que deja entrever la beta a la que hemos tenido acceso auguran que puede ser un juego muy entretenido.

Primera Impresión 

Nintendo 64
Noviembre



El juego destacará sobre todo por su gran jugabilidad y por el colorido de todos los circuitos. Carreras al más puro estilo «Mario Kart».

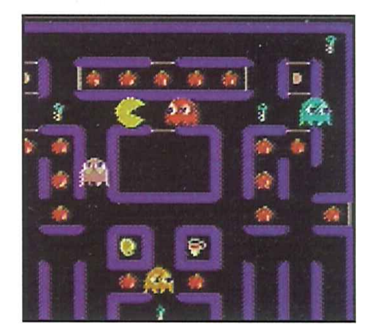
■ NAMCO ■ ARCADE

Ms. Pacman

Game Boy C.
Noviembre

¿Hay alguien en este planeta que no conozca a Pac-Man? Si tú eres uno de ellos, no te preocupes porque Namco no quiere que nadie quede libre de probar uno de los títulos más adictivos de la historia.





Esta edición especial para la más pequeña de Nintendo, va a contar con las versiones de Ms. Pac-man y Super Pac-Man.

La primera de ellas se asemejará bastante al clásico que casi todos hemos jugado alguna vez, solo que protagonizado por la "novia" del entrañable comecocos. Se va a presentar en dos modalidades cuya diferencia radica en su nivel de dificultad, y seguirá manteniendo la misma filosofía y encanto que tiene la tarea de arrasar con todos los puntitos, aunque esta vez será en escala pequeñita, sobre todo si eliges en el menú principal la vista a pantalla completa.

La segunda opción nos transportará de nuevo al mismo universo, esta vez aderezado por la novedad de tener que ir desbloqueando el recorrido recogiendo llaves y por unos segundos puntos que dotan al personaje de un tamaño descomunal.

El resultado que hemos podido ver hasta ahora es bastante fiel al juego original en cuanto a gráficos se refiere, y la diversión parece que va a estar asegurada.

Ya te podemos adelantar que si alguna vez te quedaste "enganchado" de este título ahora vas a disfrutar como nunca con tu portátil favorita.

Y si no es así, puede ser una buena oportunidad para apuntarte también a la "Pacmanía".



Además del modo clásico, el juego incluirá un segundo modo en el que habrá que ir cogiendo varias llaves.

Primera Impresión 



Consola: PlayStation Compañía: Capcom

La noche de los muertos vivientes

Su lanzamiento en Japón ha sido todo un bombazo: 1 millón de copias vendidas en tan sólo una semana. Y es que estamos hablando de uno de los juegos más esperados del año: la tercera parte del mito llamado «Resident Evil», que no llegará a Europa hasta Marzo del 2000.

Bio Hazard 3 The last escape





Jill Valentine podrá visitar algunos lugares relacionados con la segunda parte de la saga, como el periódico en el que trabajaba Ben, el periodista de «RE 2»

El juego

Más aterrador que nunca

En Japón ha aparecido bajo el nombre de «Bio Hazard 3. The Last Escape», aunque en Europa es posible que acabe llamándose «Resident Evil Nemesis», como estaba previsto.

La protagonista del juego es Jill Valentine, es decir, la chica de la primera parte, aunque no estará sola, puesto que en su aventura se encontrará con dos personajes nuevos, Carlos y Brad.

El juego sigue manteniendo la misma línea terrorífica de toda la saga, pero esta vez los programadores han decidido aumentar aún más la tensión. Esto quiere decir que la amiga Jill sufrirá muchos sustos, lo que mantendrá constantemente en vilo al jugador. ¿Y quienes serán los encargados de asustar a esta señorita? Pues os lo podéis imaginar. En la aventura aparecerán hasta 12 monstruos distintos, empezando por los zombies, (cuya variedad será aún mayor que en anteriores ocasiones), otros bichos conocidos como cuervos, perros, arañas de todo tipo y los Hunter B de la primera parte, y algunos nuevos de los que ya habrá tiempo de hablar más adelante. Por supuesto, para acabar con tanto monstruo Jill contará con un completo arsenal, en el que descubriremos algunas armas muy potentes.

La historia transcurrirá 24 horas antes y 24 horas después de «RE 2», una astuta idea que invita a jugarse una vez más la segunda parte entre medias del juego, y que también "obligará" a comprarse esa entrega a quienes no la tengan. Desde luego es una buena manera de darle coherencia a la saga y de explicar diversos sucesos de las anteriores aventuras.









Puzzles

A pensar un poco

Al igual que en las dos anteriores entregas, aquí también encontraremos muchos puzzles que habrá que resolver para seguir avanzando. Muchos de ellos seguirán la misma mecánica de siempre, aunque otros presentarán un estilo diferente y propondrán complejos problemas de lógica, habilidad e incluso jugarán con el sonido, en la línea de «Silent Hill».







Los japoneses ya están disfrutando de la nueva entrega del terroríficamente genial «Resident Evil». Para morirse de... envidia.

Los personajes

El compañero de Jill





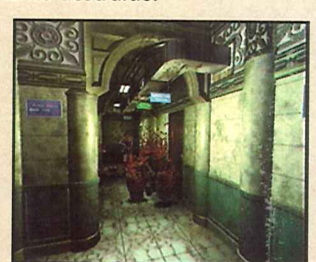
A lo largo de la aventura, Jill se topará con algunos personajes, entre ellos Carlos Oliveira, a quien también podremos controlar a lo largo del juego. Carlos es un mercenario que, supuestamente, ha llegado a Racoon a rescatar a los supervivientes. Sin embargo, su presencia encierra algunos misterios, entre ellos su relación con Umbrella.

Escenarios

Vuelta al lugar del crimen

Al desarrollarse la historia en Racoon City, tendremos la posibilidad de volver a algunos de los lugares que visitamos en la segunda parte, como la comisaría de policía. En otros casos, nos encontraremos con esos mismos escenarios pero con un aspecto diferente, como, por ejemplo, el laboratorio de Umbrella, que estará totalmente destruido.











◀ *Una vez más, las secuencias de vídeo servirán para remarcar los momentos más dramáticos de la historia.*



Una de las novedades será la posibilidad de alterar el desarrollo de la historia, tomando decisiones en momentos determinados.



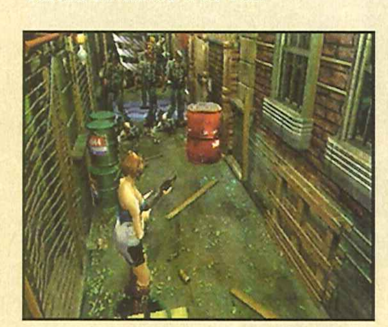
El menú presentará un aspecto muy similar al de la segunda parte, aunque incluirá algunas novedades, como la posibilidad de utilizar pólvora para fabricar diferentes municiones.

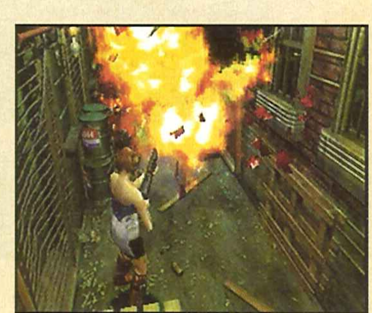
El mecanismo del juego se mantiene con respecto a anteriores entregas, aunque disfrutaremos de un apartado gráfico notablemente mejorado.

Interacción

Jugando con los decorados

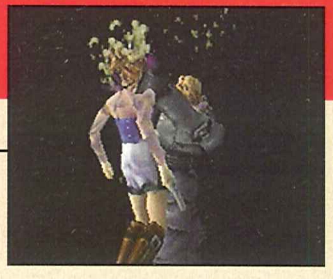
En esta tercera entrega la protagonista podrá interactuar con diversos elementos del entorno para acabar con los zombies, por ejemplo, disparando a los barriles de combustible que explotarán acabando con varios zombies a la vez.





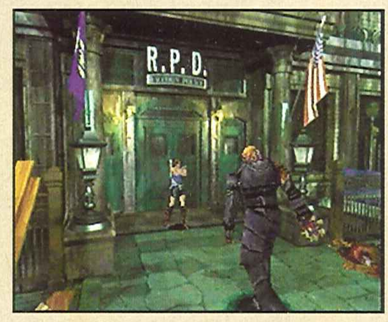
El malo

El terror de Némesis



Nemesis es la estrella del juego junto con Jill Valentine. Es el monstruo que perseguirá a la protagonista durante toda la aventura, aparecerá en el momento más inoportuno y será imposible acabar con él... al menos al principio. En ocasiones tendremos la opción de elegir enfrentarnos con él o escapar, lo que puede alterar el curso de la historia.











El juego estará más plagado de "sustos" que cualquiera de sus predecesores. Nunca se sabe qué puede haber tras la siguiente puerta...



▲ *La calidad gráfica de todo el juego muestra una mejora aparente con respecto a la segunda entrega. Los decorados están mucho más detallados, y los monstruos serán mucho más variados.*

«Bio Hazard Gun Survivor»

¿Un "Resident" de disparos?

Pues eso parece. Capcom está preparando una nueva versión de «Resident Evil» bajo el formato de un juego de disparos al estilo «Time Crisis», aunque con la posibilidad de moverse libremente por los escenarios. Aún no se sabe la fecha de lanzamiento en Japón, pero nosotros ya tenemos mucha información al respecto y os la ofreceremos el mes que viene en esta misma sección.





Mini-juegos

Jugando con mercenarios





Una de las grandes novedades aparece una vez acabado por primera vez el juego. Se trata de un minijuego en el que manejamos a unos mercenarios con el objetivo de rescatar a algunos supervivientes repartidos por Racoon. El tiempo es limitado, aunque se puede aumentar al acabar con zombies o ir rescatando humanos. Si se van completando las diferentes misiones, se nos obsequiará con dólares que podremos invertir en comprar armas y otros utensilios.







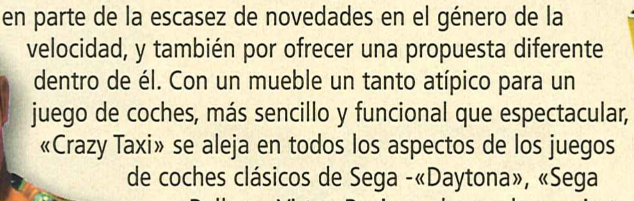
Consola: Dreamcast Compañía: Sega

¡Vamos pa'yá! Son 10.000...

Tras su arrollador éxito en los salones, «Crazy Taxi» está punto de estrenarse en Japón en versión doméstica. Lo más sorprendente es que la calidad de la conversión, al igual que está sucediendo con otras recreativas de Sega, puede incluso superar al original.

Crazy Taxi







La recreativa original

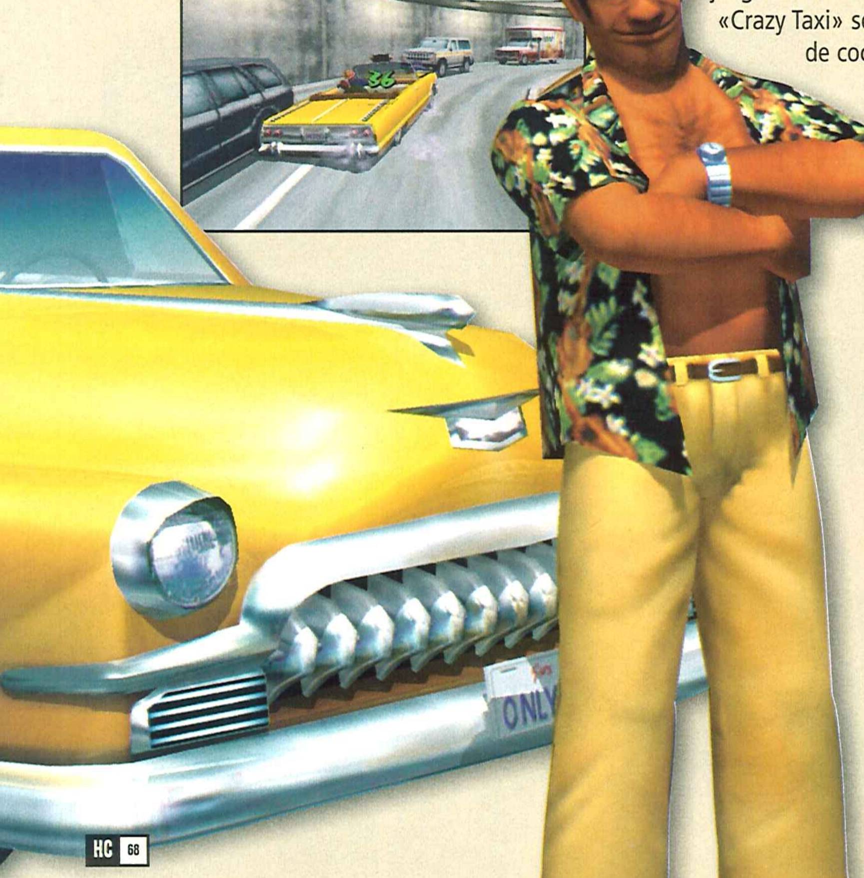
Sencilla pero muy divertida

La máquina se presentó hace escasos meses en nuestro país (ya dimos buena cuenta de ella en nuestra sección Arcade Show) aunque en Japón llevaba ya algún tiempo. Desde su llegada a nuestros salones se ha convertido en uno de los arcades más populares, aprovechándose en parte de la escasez de novedades en el género de la velocidad, y también por ofrecer una propuesta diferente dentro de él. Con un mueble un tanto atípico para un juego de coches, más sencillo y funcional que espectacular, «Crazy Taxi» se aleja en todos los aspectos de los juegos de coches clásicos de Sega -«Daytona», «Sega Rally», «Virtua Racing»- lo que le convierte en un juego atractivo y original. Su conversión a Dreamcast estaba cantada, y está siendo realizada por el mismo equipo que realizó el arcade, el grupo AM#3.



El juego

¿Mejor que el original?



La verdad es que ya hubo una versión jugable para Dreamcast en el pasado E3 de Los Angeles, pero tan sólo se mostró a un reducido grupo de personas, pues Sega tenía intención de promocionar otros juegos como «Shemue».

Su presentación oficial se realizó en el reciente Tokyo Game Show, donde se demostró que puede ser uno de los grandes títulos en esta primera hornada para Dreamcast.

Como ya sabréis los que hayáis probado la recreativa, «Crazy Taxi» nos propone asumir el papel de un taxista americano, con el objetivo de llevar lo más rápido posible al mayor número de clientes a su destino.

Además de que eso nos proporcionará un buen dinerito, si no realizamos cada viaje en un tiempo límite habremos

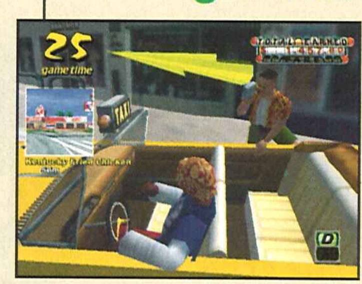
En el juego podremos elegir entre cuatro taxistas diferentes con sus respectivos vehículos. Cada uno de ellos propone un estilo distinto de conducción y cada vehículo muestra unas características propias.

A la originalidad del planteamiento de este juego, se le une un acabado técnico de lujo. Sin duda será uno de los juegos de velocidad más espectaculares para Dreamcast.

Los clientes



¿A dónde le llevo?







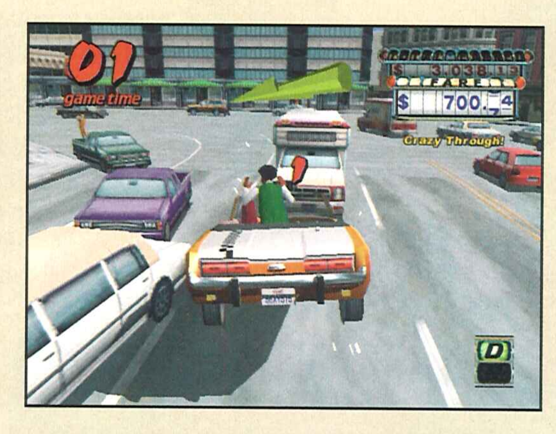


Para triunfar en este juego no sólo hace falta demostrar pericia con el volante, sino también tener suerte a la hora de escoger a los clientes. Cuanto más corto sea el trayecto, más posibilidades tendremos de cumplirlo en el tiempo previsto. Hay que señalar que muchos de los destinos son establecimientos conocidos por todo el mundo, como Pizza Hut, Kentucky Fried Chicken, etc...

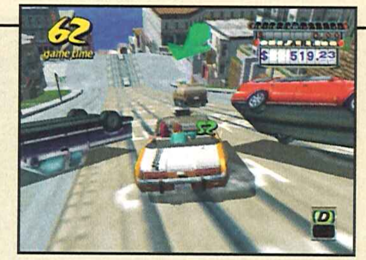


Los vehículos cuentan con una serie de "combos de conducción" que mediante una combinación de botones nos permiten hacer verdaderas virguerías con los coches.













fracasado. Esto supone que cada carrera -nunca mejor dicho- se convierte en una alocada competición por las calles de la ciudad con el objetivo de llegar a tiempo al final del trayecto. Afortunadamente, la policía no está presente en el juego, porque el jugador se verá obligado a conducir como un auténtico loco, sin respetar señales, límites de velocidad... o a los sufridos transeúntes.

Por supuesto, todo esto estará enfocado bajo un enfoque casi cómico: aquí es imposible atropellar a nadie (siempre huyen antes de que el coche llegue) y los golpes con los otros coches son espectaculares pero inofensivos.

El juego basa su gran atractivo en una impresionante calidad gráfica y en el comportamiento realista de los vehículos.

Parece confirmado que la versión para Dreamcast incluirá algunas novedades, pero está por ver cuáles son.

En Enero saldrá en Japón y a España llegará a lo largo del 2000.

Más FIFA que nunca

El reto de mejorar un juego que en cada secuela parece rozar la perfección no debe resultar tarea fácil. Por eso, encontrarnos con otro «FIFA» capaz de ofrecer nuevas posibilidades y con un renovado aspecto ha supuesto una grata sorpresa. Este «FIFA 2000» vuelve a tenerlo todo para triunfar.

EA SPORTS FIFA 2000

EA Sports está exprimiendo las posibilidades técnicas de PlayStation al máximo, para después, a base de mucha imaginación, introducir nuevas opciones que puedan aumentar las posibilidades de juego de su consagrada saga.

Desde luego, las mejoras gráficas se notan: los jugadores tienen mejor aspecto (no en vano están formados por más polígonos que en la versión del 99) y las animaciones son mejores y más fluidas. En realidad, esta entrega, sin resultar revolucionaria, ha dado un paso más en su escalada gráfica y los partidos muestran una apariencia sensiblemente mejorada.

Si a esto le añadimos los nuevos comentarios de Manolo Lama y Paco González, cada vez más ingeniosos y bien adaptados, el salto de calidad en cuestiones técnicas es meritorio.

Lo mismo se puede aplicar al desarrollo de los partidos. Es evidente que la Inteligencia Artificial de los jugadores ha sido retocada y esto aumenta el realismo de los partidos. Las defensas reaccionan con un notable sentido estratégico, los delanteros manejados por la máquina se atreven con asiduidad en el uno contra uno, y las tácticas de los equipos se plasman en el campo con más claridad. Además, el comportamiento más realista del balón, o la nueva mecánica para los remates (que exige algo más de habilidad) ayudan a aumentar la fidelidad de los partidos con respecto a los de verdad.

LA BASE SIGUE SIENDO LA MISMA

Se trata, en definitiva, de la inclusión de pequeños detalles, casi inapreciables en algunos casos, pero que en conjunto consiguen mejorar notablemente la calidad de este nuevo «FIFA», aunque bien es cierto que el aspecto general, el desarrollo de los partidos y el control del juego siguen siendo muy similares a la anterior entrega.

Son quizá las posibilidades de competición las que han sufrido una inyección más contundente. La aparición por primera vez de un temporada con todas las de la ley, que obliga a los equipos a jugar partidos de Liga, Copa y Copa de Europa combinando miércoles y domingos, y la posibilidad de enlazar diferentes temporadas, de modo que podamos marcarnos objetivos de clasificación para Liga de Campeones o evitar el descenso, convierten a este «FIFA» en una especie de "manager" de un atractivo indudable.

Todo esto sin contar con el resto de las innumerables opciones ya clásicas de esta saga ➤



Poder ver las jugadas repetidas desde cualquier ángulo y a cualquier velocidad está a nuestro alcance gracias al completo menú de repeticiones.



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sports**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Castellano**



Una vez más, las diferentes secuencias pregrabadas que muestran a los jugadores celebrando goles o realizando diferentes acciones propias de los partidos reales presentan importantes novedades, cada vez más divertidas y parecidas a la realidad. Puro espectáculo.

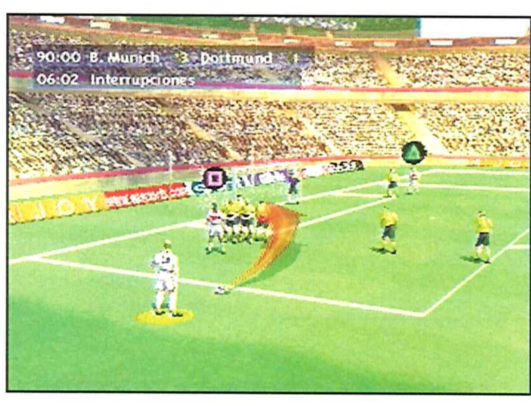
Actualizando el juego

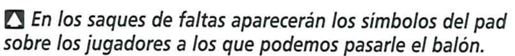




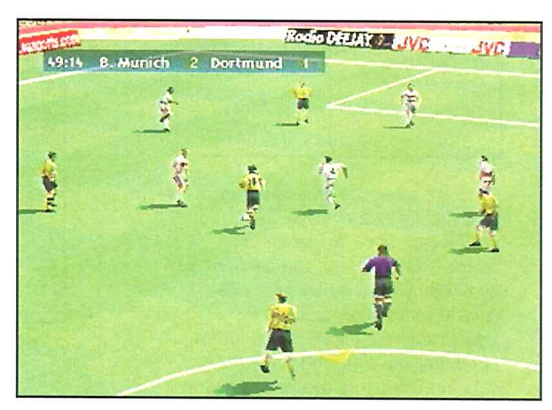
Como en anteriores ocasiones, las opciones para editar jugadores y equipos o para realizar traspasos y fichajes entre los diferentes clubs resultan muy prácticas para actualizar las plantillas.

Manteniéndose en su línea de siempre y sin ofrecer NADA REVOLUCIONARIO, «FIFA 2000» se convierte en EL MEJOR y MÁS COMPLETO simulador de fútbol.





En los saques de faltas aparecerán los símbolos del pad sobre los jugadores a los que podemos pasarle el balón.



Los tres niveles de dificultad permiten ahora que cualquier jugador pueda divertirse desde el primer partido.







Campos de entrenamiento



Los campos de entrenamiento resultan en esta entrega de lo más pintoresco. Tal y como ocurre en la realidad, suelen ser estadios de equipos de categorias inferiores.



Los partidos han aumentado ligeramente su realismo, gracias a la nueva física del balón y a la mayor IA de la máquina.



Una temporada larga





Sin duda está es la novedad más atractiva de esta entrega. La posibilidad de participar en una temporada completa, con partidos de liga, copa y copa de Europa, y de enlazar una temporada con la siguiente (influyendo los resultados obtenidos en la anterior), resulta muy atractiva, y se convierte en una mezcla de Manager y simulador que alarga la vida del juego.





En el momento de pasar el balón aparece una pequeña flecha que, dependiendo de su color, nos indicará el nivel de riesgo que tiene nuestro pase.



A la hora de rematar a puerta debemos intentar desmarcar al delantero mientras el balón está en el aire para aumentar las posibilidades de gol.

El papel del entrenador



Las opciones tácticas y estrategias de los equipos han aumentado sus variables, pero curiosamente ahora resultan bastante más sencillas y fáciles de aplicar. Un detalle muy de agradecer.

También en los corners o en los saques de puerta tenemos la opción de elegir el jugador al que queremos centrar pulsando el botón que elijamos.



Alternativas:

A la ya tradicional (el nuevo «ISS» está al caer), se le suma ahora «Esto es fútbol», un juego más complicado y menos completo, aunque más realista.



-también mejoradas en algunos casos- referentes a fichajes, editor de jugadores y equipos, condiciones del partido, configuración del juego, tácticas... y un largo etcétera de posibilidades que hacen de «FIFA 2000» un juego casi inagotable.

Mención aparte merecen los niveles de dificultad, puesto que ahora el nivel Amateur se presenta mucho más sencillo, y no es raro ver un rosario de goles en cada partido, mientras que los otros dos niveles resultan más complicados y ya cuesta ganar un partido en el nivel intermedio. De esta forma, la jugabilidad de esta entrega se puede ajustar a cualquier tipo de usuario, ya sea experto o novato.

En fin, que, una vez más, EA ha conseguido ofrecernos el mejor simulador de fútbol.

Manuel del Campo

Gráficos: 92

El aumento en el número de polígonos en los jugadores se nota, así como el trabajo que han realizado con las animaciones, ahora más fluidas.

Sonido: 94

Los nuevos comentarios de Lama y González resultan excelentes y están perfectamente ajustados. También los efectos de sonido se salen. Una pasada.

Jugabilidad: 91

Apenas ha cambiado con respecto a la versión del 99. El control es muy parecido y los tres niveles de dificultad ofrecen un fútbol para cada tipo de usuario.

Diversión: 91

Los partidos en sí resultan muy similares a los de la versión del 99, es decir, divertidos y espectaculares, pero la opción de poder jugar una temporada completa con las nuevas opciones de manager supone un gran aliciente.

Opinión:

«FIFA 2000» es un juego muy similar a la anterior versión, pero incluye un puñado de pequeños detalles, técnicos y jugables, que le convierten en una secuela convenientemente actualizada. Dejando a un lado las exigibles mejoras gráficas, sonoras y jugables -apreciables sí, pero que tampoco suponen ninguna revolución-, la palma se la lleva la opción de jugar una temporada completa, lo que sin duda alarga y aumenta el atractivo del juego. «FIFA 2000» vuelve a convertirse en el simulador de fútbol más completo.





Un juego de ensueño



Tras dos años de intenso trabajo, Ubi Soft nos trae por fin a N64 al simpático Rayman, en un cartucho que se convierte en uno de los mejores juegos que hemos visto jamás en esta consola. Tan sólo hace falta una palabra para definirlo: genial.

Si hay un género en el que Nintendo 64 no tiene rival es, sin duda, en el que mezcla las plataformas 3D con la aventura: «Banjo-Kazooie», «Super Mario 64» o el reciente «Tonic Trouble» son claros ejemplos de la potencia que la consola ofrece a los programadores para desarrollar este tipo de juegos.

Por eso, cuando entre la reñida competencia surge un juego que se las apaña para ser original, para divertir y que además cuenta con un personaje carismático, no podemos por menos que recibirlo con los brazos abiertos.

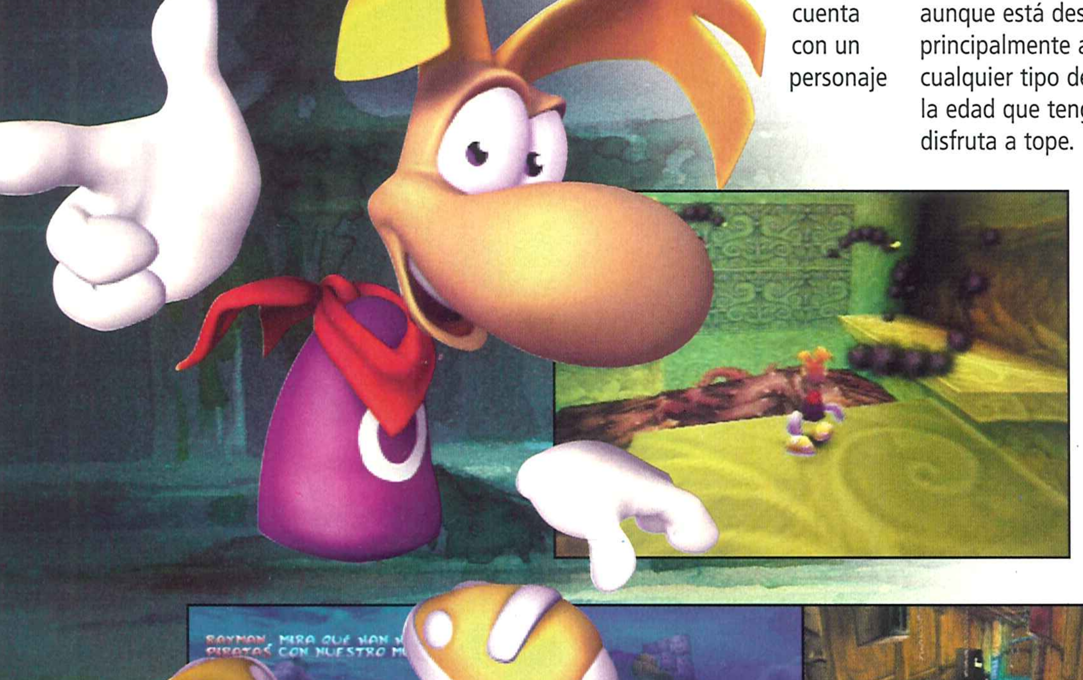
Este es el caso de «Rayman 2», un título en el que ha trabajado un equipo de más 100 personas dando como resultado un juego excepcional, que supone un nuevo salto hacia adelante en los plataformas 3D de N64.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

La intención de los programadores, según han reconocido ellos mismos, ha sido la de hacer un juego que, aunque está destinado principalmente a los pequeños, cualquier tipo de jugador, tenga la edad que tenga, podrá disfruta a tope.

Bajo el argumento de liberar a su planeta de unos piratas espaciales, Rayman tiene que ir recorriendo más de veinte niveles llenos de plataformas, ítems y puzzles hasta llegar al enfrentamiento final con el jefe pirata Barbaguda. Sobre esta base viviremos una aventura delirante, de desarrollo muy variado, llena de situaciones divertidas y en la que no tendremos ni un segundo de descanso merced a una excelente planificación del ritmo de juego.

Lo que pueda ocurrir en cada nivel es imprevisible gracias al derroche de imaginación de sus programadores, porque lo mismo nos encontramos combatiendo a tiros a unos ➤

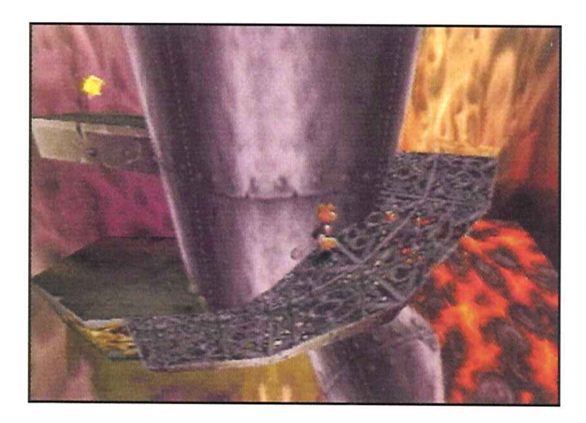








- Tipo: **Aventura/Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **9.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

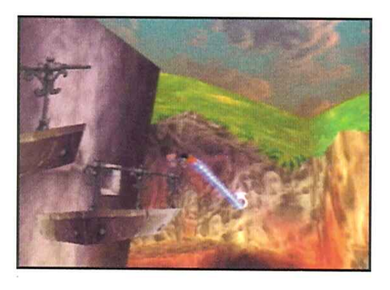


¿Dónde han ido a parar mis poderes?



Cuando los piratas capturan a nuestro héroe, le privan de todos sus poderes para evitar que pueda escapar. Nada más empezar, su amigo Globox le devolverá el poder de lanzar disparos de energía con sus manos, y tras liberar a Liu de su prisión, ésta le irá dando y divertidos nuevos poderes que le ayudarán a ir superando las distintas fases de la aventura.

Aunque N64 cuenta ya con excelentes exponentes en las AVENTURAS DE PLATAFORMAS, «Rayman 2» se convierte en un juego IMPRESCINDIBLE.







¡No dejes que te detengan!









En los más de veinte niveles que Rayman tendrá que atravesar hasta llegar al barco pirata, se enfrentará a multitud de enemigos. Arañas peludas, ojos gigantes, gusanos negros, tentáculos y los propios piratas son solamente algunos de ellos. El método para combatirlos consiste en pulsar el botón R para desplazarse hacia los lados y esquivar sus ataques mientras disparamos bolas de energía.



En todas las fases hay interruptores que debemos activar disparándoles para abrir determinadas puertas.



Todos los textos de «Rayman 2» están muy bien traducidos al castellano.

Amigos al rescate

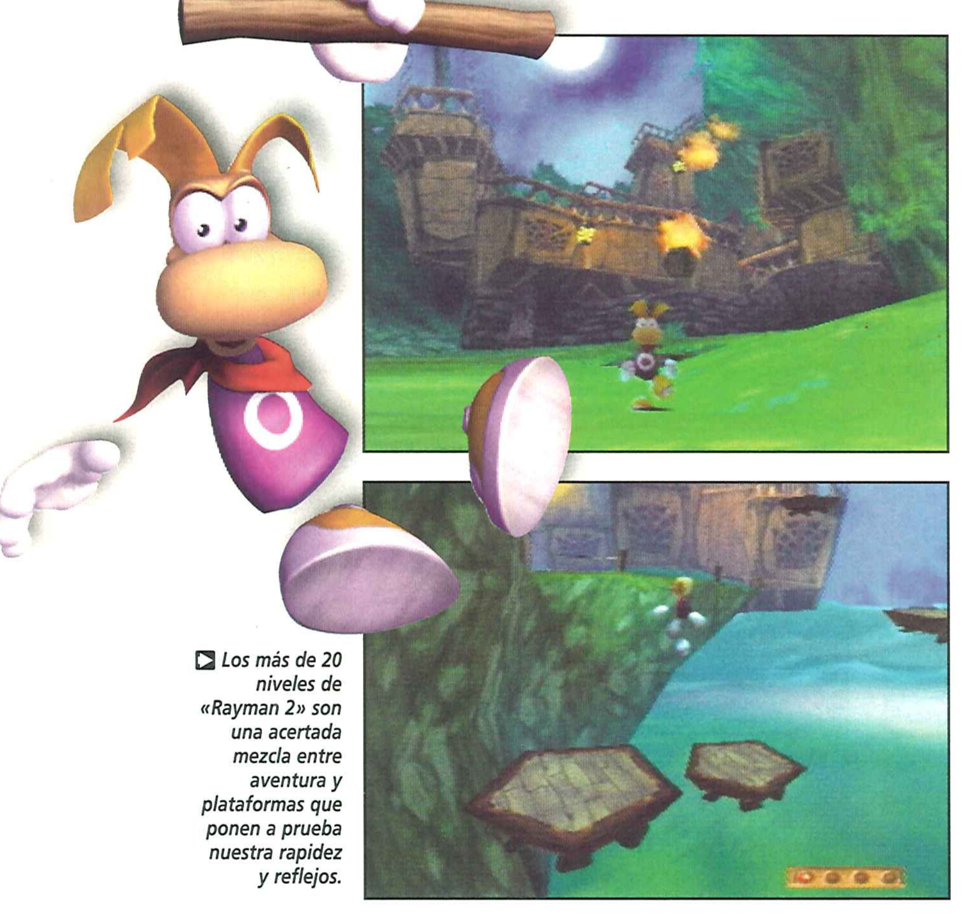




Rayman se encontrará con otros personajes que le ayudarán a superar varias situaciones. Por ejemplo, esta serpiente le ayuda a cruzar un peligroso pantano.



Una preciosa intro nos sitúa en el comienzo de la historia: los piratas están esclavizando a todos los habitantes para exhibirlos en un circo galáctico y Rayman está encerrado y sin poderes. ¿Cómo saldrá nuestro héroe de ésta?



Los más de 20 niveles de «Rayman 2» son una acertada mezcla entre aventura y plataformas que ponen a prueba nuestra rapidez y reflejos.

¡Este Rayman es un fenómeno!



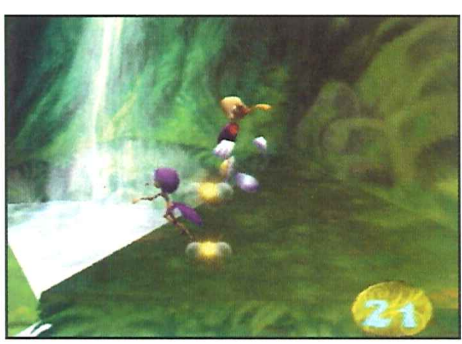








La variedad de movimientos de Rayman es asombrosa: además de correr y saltar, puede escalar paredes, trepar por lianas, mover objetos, colgarse y, la más importante, utilizar sus orejas como helicóptero para poder llegar a sitios de otro modo inaccesibles. Todas las animaciones están soberbiamente realizadas.







Mariposas de colores





Para acabar el juego por completo hay que recolectar 1.000 Lums dorados. También los hay de otros colores, como los rojos que dan energía.

➤ piratas que descendemos a toda velocidad por una carretera llena de obstáculos mientras intentamos recoger los cientos de ítems que llenan los escenarios del juego.

Por otra parte, el nivel de dificultad está perfectamente calibrado, de tal manera que los primeros niveles sirven para ir aprendiendo todas las posibilidades que tiene el personaje para después enfrentarlo a retos cada vez más duros, pero siempre dentro de una dificultad asequible.

Pero donde «Rayman 2» se lleva la palma es en el apartado gráfico: pocas veces habréis visto unos escenarios tan bellos y detallados, gracias a la sabia utilización que los programadores han hecho del Expansion Pak.

Y es que «Rayman 2» se ha programado de una forma tan cuidada que podemos afirmar que estamos ante uno de los títulos más divertidos, simpáticos, originales y bien realizados de esta consola, que aunque, como hemos dicho, disfrutarán especialmente los más pequeños, enganchará a cualquier jugador gracias a su genial realización y a su divertidísimo desarrollo.

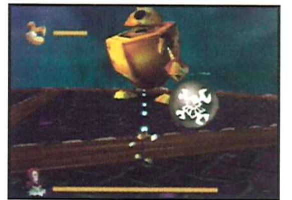
Uno de esos juego que no puede faltar en tu colección.

Rubén J. Navarro.



Los Guardianes de las Máscaras





Para llegar hasta el barco de Barbaguda, Rayman tendrá que localizar cuatro máscaras que están guardadas en varios Santuarios y protegidas por peligrosos seres elementales, que hacen las veces de jefes finales. Vencerles no resultará sencillo.



Algunas fases transcurren bajo el agua, y al sumergirnos aparece una barra azul en la parte superior que nos indica la cantidad de aire que nos queda. Son sin duda las fases más difíciles del juego.



El pirata Barbaguda es el malo de esta historia. El objetivo de Rayman es alcanzar su barco pirata, combatirlo, y liberar a los habitantes de su mundo.





El juego está plagado de pequeñas secuencias realizadas con mucha simpatía que nos proponen nuevos objetivos y enlazan las distintas fases.

Alternativas: *Ninguna otra consola ofrece tanta variedad y calidad en este género: comenzando por «Super Mario 64», encontramos entre otros a «Banjo-Kazooie» y a «Tonic Trouble», los tres excelentes juegos y perfectamente compatibles con la original propuesta de «Rayman 2».*

Bien escondidas por el mapeado de cada nivel hay varias jaulas que podemos derribar para salvar a prisioneros, conseguir algunos Lums ocultos o acceder a nuevas localizaciones.

Los puzzles más divertidos





En casi todos los niveles encontramos distintos tipos de puzzles que abren accesos a nuevas localizaciones. Pero tranquilos, que la mayoría de ellos resultan sumamente sencillos, ya que incluso se nos indicará exactamente qué es lo que tenemos que hacer para lograr completarlos.

Gráficos: 95

Utilizando las posibilidades del Expansion Pak (o no), todos los niveles son una explosión de belleza y virtuosismo gráfico, con una variedad de entornos que muy pocos juegos pueden igualar.

Sonido: 92

Además de excelentes melodías para cada fase y divertidos efectos, lo que más llama la atención es el gracioso lenguaje de los personajes, que hablan una especie de "raymano". Hasta en eso resulta simpático este juego.

Jugabilidad: 94

El protagonista es un prodigio de animación, con movimientos variados, rápidos y precisos. Sea cual sea la situación en la que nos encontremos en el juego, el control responde a las mil maravillas.

Diversión: 95

Bajo una apariencia infantil encontramos un juego para todos los públicos, largo y enormemente variado que os enganchará durante muchísimo tiempo.

Opinión:

Nos ha encantado este «Rayman 2». Es un título que ofrece diversión pura, sin complicaciones -lo cual no significa que sea sencillo- y en el que todo está pensado para que disfrutemos de principio a fin. El genial planteamiento de sus variados niveles, su enorme simpatía y su impecable realización técnica dan como resultado un cartucho que se gana por méritos propios un hueco en la "juegoteca" de todo usuario de N64. Enhorabuena a Ubi.





La casa encantada

Toy Commander

Íntegramente producido en Europa, el primer trabajo de No Cliché para Dreamcast presenta un nivel de calidad impresionante y se convierte por méritos propios en uno de los juegos que tendrá el privilegio de acompañar a la nueva consola de Sega en su lanzamiento.







La recreación de todos los objetos cotidianos que encontramos en una casa resulta sensacional.

El solo hecho de que «Toy Commander» haya sido uno de los títulos que la propia Sega ha escogido para acompañar el lanzamiento europeo de su nueva consola, ya nos da una idea de la calidad que atesora este título.

Y es que, hasta la llegada de la consola de 128 bits, no había sido posible admirar una recreación tan detallada de los escenarios, ofrecer ese grado tan elevado de interacción con los elementos de los decorados, ni incluir un número tan enorme de vehículos -más de 35- de características tan diferentes.

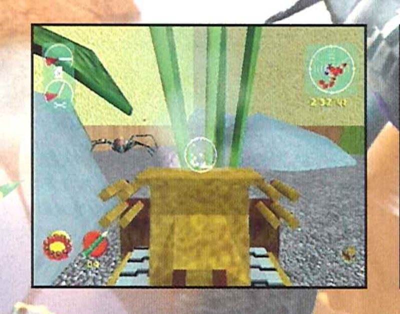
Hablando del desarrollo del juego propiamente dicho, «Toy Commander» nos propone derrotar al malvado oso Hugolín en nuestra propia casa, para lo cual tendremos que ir superando misiones de diferentes estilos a los mandos de nuestros vehículos de juguete favoritos.

El campo de batalla serán las diferentes habitaciones de la casa, en cada una de las cuales tendremos que superar varias pruebas y enfrentarnos a un enemigo final, y, aunque básicamente todos los niveles se reducen a conducir los diferentes vehículos y manejar -en su caso- un punto de mira para ir disparando a los enemigos, el caso es que el desarrollo del juego resulta bastante variado.

UN POCO DE TODO

Niveles de combate (en los que tendremos que derribar a la flota enemiga de turno), fases de habilidad (que se basan sobre todo en pulsar interruptores, encender electrodomésticos o recoger objetos para colocarlos en el lugar adecuado), carreras a los mandos de un pequeño F-1, fases de estrategia en las que lo primordial será situar adecuadamente a nuestras tropas en las trincheras, y, por supuesto, la presencia de poderosos enemigos finales redondean el que es, sin duda, uno de los juego más largos que hemos tenido ocasión de disfrutar en la recién estrenada Dreamcast.

Pero sin lugar a dudas, es el entorno gráfico el aspecto más cuidado del juego, y no sólo por ➤



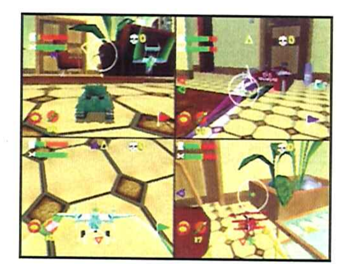


- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **No Cliché**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Cuantos más, mejor



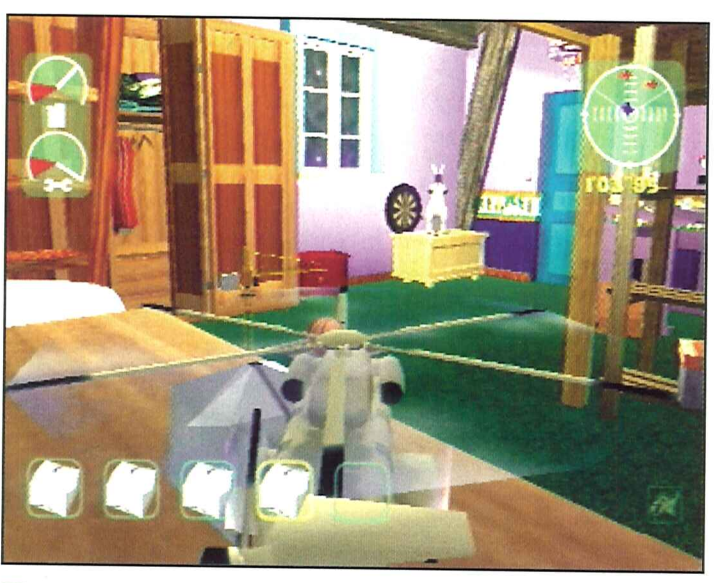

En los modos para dos jugadores, tendremos la opción de disputar emocionantes combates a pantalla partida en la parte de la casa que elijamos y con cualquiera de los vehículos disponibles.

La acción se multiplica cuando son 4 los contendientes. Dispondremos de 4 modos de juego, incluidos el clásico "deathmatch" y por equipos, y lo mejor de todo es que en ningún momento se resentirá la calidad gráfica.



«Toy Commander» es uno de los títulos más ATRACTIVOS GRÁFICAMENTE de cuantos hemos podido disfrutar en UNA CONSOLA.



Tenemos a nuestra disposición 35 vehículos diferentes, que van desde helicópteros hasta tanques, pasando por distintos tipos de coches, aviones...




Lo más divertido y original de este título es ver cómo todos los juguetes de la casa toman vida.

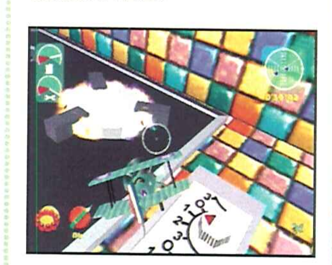



Niveles interactivos



Uno de los recursos más útiles para obstruir el paso es volcar y vaciar una botella de lavavajillas.

En algunos casos, el mejor modo de aumentar la visibilidad es encender la luz.

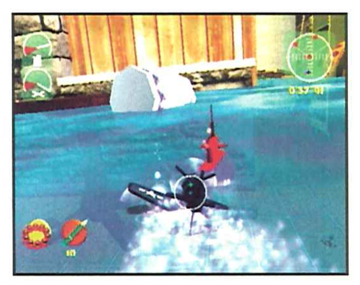


Con un disparo certero en la llave del gas, podremos encender el fuego de la cocina.



Pilotar los aviones y demás juguetes voladores resulta una verdadera delicia y es uno de los atractivos de este juego.





Los enemigos a combatir variarán dependiendo de la parte de la casa en la que nos encontremos.

➤ recrear a la perfección la casa de nuestro protagonista sala a sala, sino porque podremos interactuar con prácticamente todos los elementos que nos encontremos en cada escenario. Encender los fuegos de la cocina, abrir y cerrar grifos, romper los objetos de cristal e incluso molestar al gato, son sólo una pequeña muestra de las enormes posibilidades que tendremos a los mandos de nuestros juguetes.

Si a todo lo dicho le sumamos varios modos multijugador -para hasta 4 jugadores-, y la posibilidad de terminar el juego de varias formas diferentes -pasando los niveles, superando el récord o batiendo al malvado juguete de turno- nos encontramos con un título completísimo y que, además, muestra la dificultad justa para "picarnos" y no permitirnos descansar hasta conseguir nuestro obejtivo de convertirnos de nuevo en el "Comandante de los Juguetes".

David Martínez

Los estilos de juego



El combate, ya sea aéreo o terrestre, es el protagonista del mayor número de niveles del juego.



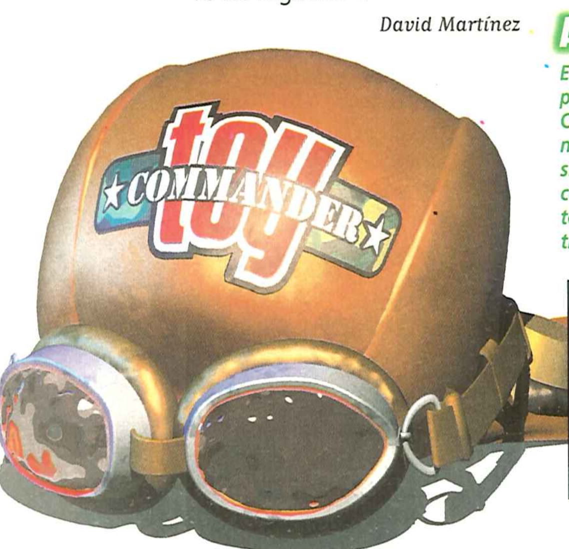
También encontraremos fases en las que se pondrá a prueba nuestra habilidad para sortear obstáculos.



En las fases de velocidad pura podremos controlar desde un fórmula 1 hasta una avioneta.



Los niveles de estrategia están basados en situar a nuestras tropas en los lugares oportunos.



Alternativas:

El estilo de juego que propone «Toy Commander» es único, no sólo en Dreamcast, sino en cualquier otra consola. Vamos, que si te atrae la idea, no tienes otra alternativa...





La casa está dividida por habitaciones, en cada una de las cuales tendremos que superar diferentes pruebas con su enemigo final correspondiente. Como veis, los textos explicativos están en castellano.

Gráficos: 91

Geniales. Nunca hubiéramos pensado que una casa normal y corriente pudiera ser un escenario tan espectacular para un juego.

Sonido: 83

Divertidos efectos de sonido acompañan a las escasas pero bien realizadas melodías. Correcto.

Jugabilidad: 85

El control de los vehículos es muy sencillo, aunque el movimiento de las cámaras en algunos momentos puede dificultar nuestras acciones.

Diversión: 86

Resulta muy divertido controlar cualquiera de los vehículos y, además, tiene muchas misiones y modos, entre los que destacan los ideados para varios jugadores. Sin embargo, también es verdad que le falta un poquito de chispa y emoción al juego en general.

Opinión:

A la originalidad en el planteamiento de «Toy Commander» se le une una realización técnica de lujo para completar uno de los juegos más brillantes que se han visto hasta la fecha en una consola. La idea de pilotar todo tipo de vehículos de juguete por las habitaciones de una casa resulta sumamente atractiva, y la variedad de pruebas y modos de juego garantizan la larga vida de este título.
Sin embargo, también es verdad que el desarrollo del juego no resulta excesivamente rápido y que se echa en falta un poco más de emoción, por lo que «Toy Commander» no acaba de "romper" por completo.



CARACTERIZADO POR: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

DESPIERTA TUS SENTIDOS

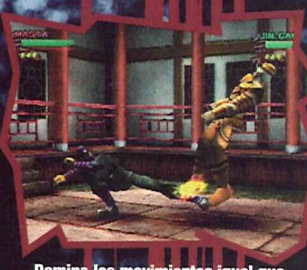
OYE LOS BEATS
OBSERVA EL SHAOLIN
SIENTE EL CALOR
HUELE EL MIEDO
PRUEBA EL DOLOR



Lucha contra tres oponentes simultáneamente empleando las artes marciales hasta llegar a lo más alto.



Practica los ataques y usa las armas de los nueve miembros del clan Wu-Tang.



Domina los movimientos igual que Masta Killa's Death Blow y serás recompensado con mortales secuencias cinemáticas.

WU-TANG
SHAOLIN STYLE™

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

ACTIVISION®





PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid · Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74 · Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Terror en la isla de los monstruos

BLUE STINGER

La primera incursión de Dreamcast en el género del "survival horror" supone toda una demostración de potencia gráfica. Sin embargo, el resultado no ha quedado del todo redondo en algunos aspectos jugables.

La historia nos sitúa a comienzos del siglo XXI, cuando un terremoto hace que surja de las profundidades del mar una isla a la que se bautiza como Isla de los Dinosaurios. Tras años de investigaciones, la isla se ha convertido en una pequeña ciudad sobre la que un día, inesperadamente, cae un extraño meteorito del cielo que la encierra bajo un domo de energía impenetrable.

Eliot Ballade, un especialista en rescates que se encontraba de vacaciones por las cercanías, se ve de esta manera obligado a investigar los extraños sucesos que están teniendo lugar en la misteriosa isla.

Para recrear las diferentes localizaciones de este entorno, los programadores han desarrollado un potente motor gráfico capaz de generar escenarios poligonales en tiempo real (al estilo de «Silent Hill»), que evita el estatismo de los fondos renderizados pero que, al mismo tiempo, es capaz de ofrecer una impresionante calidad gráfica, digna de lo que se espera en las aventuras de Dreamcast.

Así, la sensación de realismo es muy alta, y pronto nos sentiremos totalmente inmersos en esta aventura en tercera persona en la que no faltan todo tipo de monstruos mutantes, multitud de armas para combatirlos y decenas de ítems que recolectar a medida que vamos accediendo a nuevas zonas de la isla.

¿SURVIVAL SUSPENSE?

La verdad es que, más que miedo, lo que esta aventura logra provocar es suspense. Y es que, más que ofrecer sustos y un ambiente ominoso como lo hace «Resident Evil», «Blue Stinger» nos enfrenta a situaciones límite, como tener que atravesar una zona helada antes de que nos congelemos o lograr detener a tiempo una lanzadera que provocaría una enorme explosión en la base.

En este sentido, se puede decir que se ha logrado un nuevo enfoque dentro del género que resulta bastante original, y que nos permite vivir emociones muy intensas.

Sin embargo, pese a todas estas virtudes, «Blue Stinger» tiene dos problemas bastante importantes que se dejan notar en la valoración final del juego.

El primero de ellos radica en el mal seguimiento de la acción por parte de las cámaras. Este problema ya se criticó en la ➤

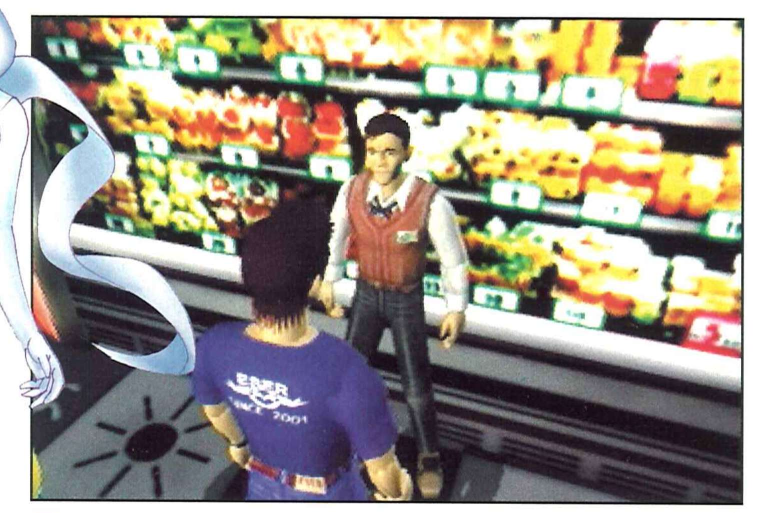






Además de la trama principal, se nos propondrán varias misiones suplementarias que añaden mayor emoción, aunque no es necesario completarlas para terminar el juego.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sega/Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



Los supervivientes que encontremos nos ofrecerán su ayuda en forma de información, armas u objetos. Una lástima que todos los diálogos del juego estén en inglés y que ni siquiera haya subtítulos para ayudar.



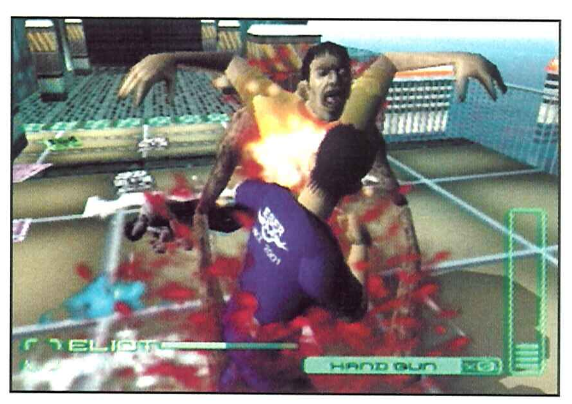


Piénsate bien lo que haces...





En determinados momentos de la aventura podemos tomar ciertas decisiones que pueden cambiar el curso de los acontecimientos posteriores. Por ejemplo, al llegar a un ordenador desde el que se controla el sistema de refrigeración de la base, tenemos la opción de alterar la temperatura de algunas zonas. Si la ponemos demasiado alta, este monstruo congelado saldrá de su prisión de hielo y nos atacará.



El componente gore de «Blue Stinger» es bastante elevado, y no hay opción para eliminar la sangre en las peleas. Mentes sensibles y menores, abstenerse.



«Blue Stinger» abre las puertas a una NUEVA GENERACIÓN de aventuras. El juego no resulta ROTUNDO, pero, sin duda, sí es impactante por su impresionante CALIDAD GRÁFICA.





Protagonistas de una historia de miedo







Eliot y Dogs son los dos personajes a los que podemos manejar, cuyo control alternamos desde el menú de opciones. También conoceremos a Janine, que nos ayudará en ciertos momentos, y a la extraterrestre Nephilim.



Algunas partes de la base se encuentran a temperaturas muy altas, y un indicador en la parte inferior nos indica el tiempo que nos queda para atravesarlas antes de perecer. La tensión aumenta mucho en estas zonas.

¡Los monstruos están por todas partes!






Las personas que estaban en la base al caer el misterioso objeto del cielo, han sufrido horrendas mutaciones y se han convertido en criaturas deformes que nos acosarán sin descanso. Aunque hay muy poca variedad de enemigos, los enfrentamientos con espectaculares jefes finales mejoran un poco este apartado.



Durante el juego tendremos acceso a multitud de armas, desde una pistola hasta escopetas, bazookas o bombas de napalm.



Pulsando uno de los gatillos del pad accedemos a una vista subjetiva desde la que no nos podemos mover, pero sí apuntar a los enemigos.

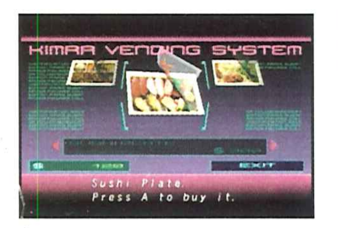
Alternativas: Hasta la llegada de «Resident Evil», esta es la única opción que tenemos los aventureros en Dreamcast. Y no es mala opción.



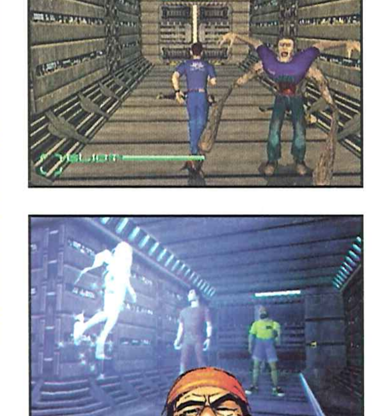
La dificultad de algunos puzzles es muy elevada, lo que se complica aún más con los diálogos en inglés. Si os hacéis con este juego, ya podéis ir buscando una guía...

Sírvase usted mismo





Uno de los aspectos más curiosos de «Blue Stinger» es la manera que tienen los protagonistas de adquirir algunos objetos. Al eliminar a los monstruos, obtenemos monedas que podemos usar en unas máquinas repartidas por toda la base para comprar comida, armas y municiones.



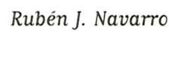
versión original japonesa y a Activision se le encargó la misión de mejorarlo para la versión europea. Sin embargo, no sabemos si este defecto se ha mejorado o si realmente se ha empeorado, puesto que ahora la cámara se coloca siempre por encima de la nuca del protagonista y con ello se nos ofrece una visión más reducida de los escenarios.

Por otra parte también hay que destacar el hecho de que está en inglés y, dada la importancia de la historia, los que no dominen este idioma se sentirán bastante perdidos.

Una lástima, porque estos dos detalles ensombrecen una aventura que, como hemos dicho, resulta impresionante por su calidad gráfica y muy emocionante por su desarrollo.

En conjunto, un buen comienzo para el género en Dreamcast.

Rubén J. Navarro



Gráficos: 93

Los escenarios son, literalmente, impresionantes: completamente en 3D, con estupendas texturas y llenos de detalles. Los personajes también tienen un aspecto muy bueno y unas animaciones excelentes. Lo mejor del juego.

Sonido: 80

De poco sirven las inspiradas melodías que ambientan cada zona de la base si todos los diálogos del juego, que es lo realmente importante, están en inglés.

Jugabilidad: 80

El control analógico es bueno, pero la mala visibilidad que ofrecen las cámaras dificulta los movimientos y complica innecesariamente los combates. El hecho de que esté en inglés, dificulta enormemente la resolución de algunos puzzles.

Diversión: 88

Aunque esta aventura no es muy larga, el argumento es muy interesante, la experiencia que proporciona es muy intensa y la dificultad de los puzzles -salvo excepciones-, está bien ajustada.

Opinión:

«Blue Stinger» es la única aventura que estará disponible para Dreamcast en un tiempo y, por tanto, es una compra obligada para los incondicionales del género. Como ya os hemos comentado, tiene algunos fallos notables, -que está en inglés, las cámaras, la dificultad de algunos puzzles...-, pero lo cierto es que en su conjunto resulta una aventura enormemente espectacular y totalmente recomendable.

Valoración 87

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE









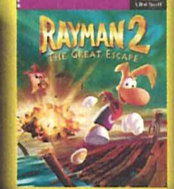












http://www.rayman2.com

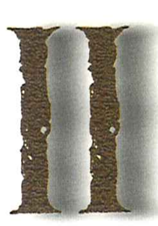
UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es



El shoot'em up definitivo



QUAKE II



Conscientes de la carencia de shoot'em ups subjetivos de calidad en PlayStation, Activision ha creado por fin el juego que todos esperábamos ansiosos. «Quake 2» es un título cuya genial realización lo convierte en referencia obligada dentro del género.

Resultaba increíble el hecho de que desde «Alien Trilogy», no hubiera aparecido ningún juego rompedor en este género. Afortunadamente, esta versión para PlayStation de «Quake 2» es igual de genial que el original de PC, comenzando por el diseño de los niveles (que al contrario de lo que ocurría en la versión de N64, se han trasladado tal cual), continuando por el impresionante aspecto gráfico y terminando por las enormes cotas de acción que es capaz de ofrecer.

Bajo el desarrollo típico de un shoot'em up subjetivo -eliminar todo lo que se nos ponga por delante y coger cuantos más ítems mejor-, «Quake 2» despliega todo su poderío gracias a un alucinante motor gráfico que genera escenarios robustos y llenos de texturas, y que alterna estrechos pasillos idóneos para las emboscadas con zonas abiertas donde resulta difícil cubrirse.

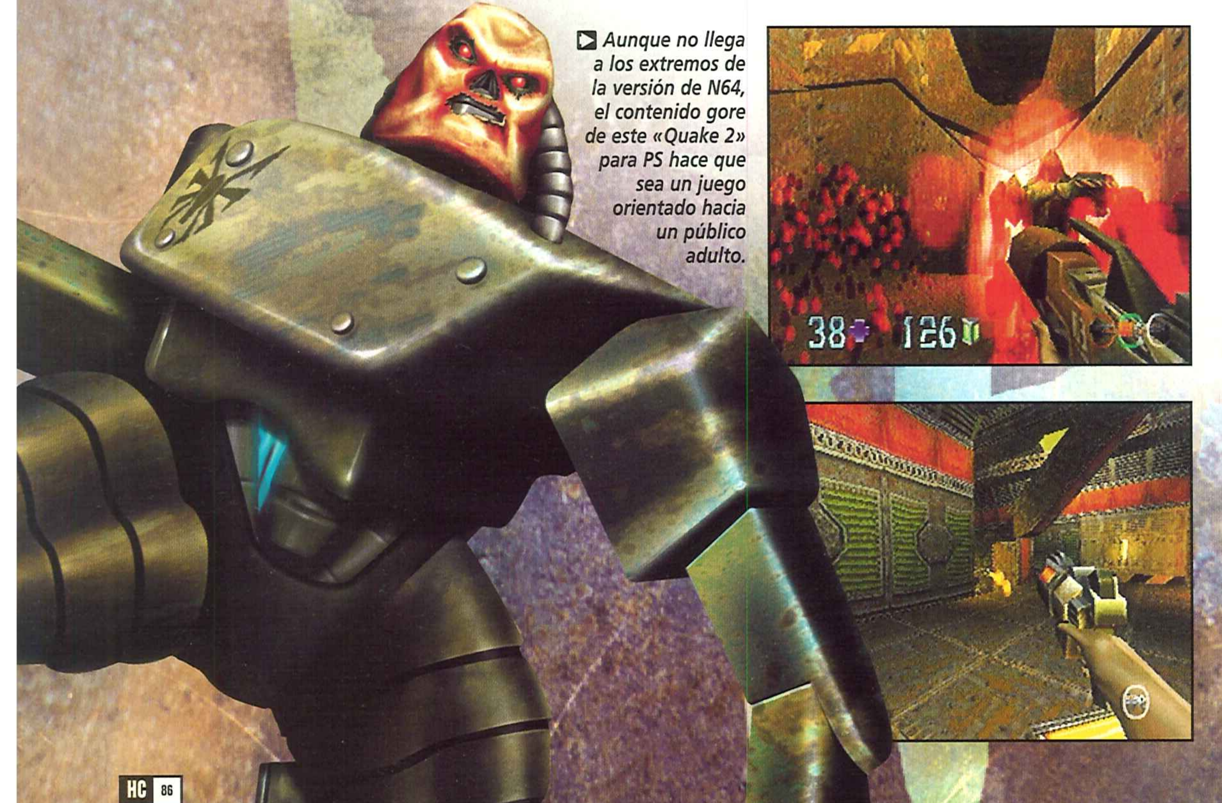
DIVERSIÓN GARANTIZADA

A medida que vamos jugando a «Quake 2» nos vamos dando cuenta de su genial planteamiento. El número de enemigos no es demasiado grande, pero su IA y su dureza son tan elevadas que uno sólo puede mantenernos en jaque durante un buen rato. Además, el nivel de dificultad está tan bien ajustado que para atravesar diversas zonas hay que plantear estrategias de ataque, y no limitarse a disparar como locos. Y todo ello en medio de un despliegue visual de luces en tiempo real y espectaculares efectos que fuerzan al límite las posibilidades de la consola.

Por si fuera poco, a la increíble experiencia en solitario que supone, hay que unirle un sensacional modo multijugador que, por primera vez en este género, permite jugar a cuatro personas gracias al multitap.

En definitiva, estamos ante el mejor shoot'em up subjetivo disponible para PlayStation y un título que se sitúa entre el selecto grupo de imprescindibles de esta consola.

Rubén J. Navarro.



Aunque no llega a los extremos de la versión de N64, el contenido gore de este «Quake 2» para PS hace que sea un juego orientado hacia un público adulto.





- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



Al comienzo de cada nivel nos comunicarán los objetivos a cumplir. Aunque aquí veáis los textos en inglés, en la versión española estarán todos traducidos.





Los aficionados a los SHOOT'EM UP SUBJETIVOS estamos de ENHORABUENA: «Quake 2» viene a COLMAR todas nuestras expectativas.

Un motor gráfico alucinante

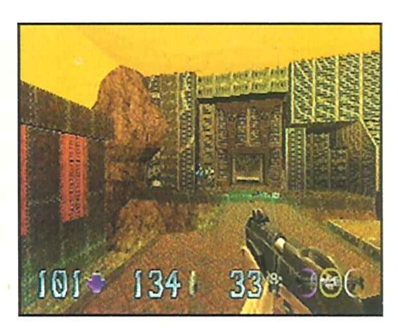




La potencia gráfica de PlayStation se ha exprimido al máximo para ofrecer unos efectos visuales de altísima calidad: se han implementado luces en tiempo real tanto para las fuentes de luz de los escenarios como para los disparos de las armas, junto a impresionantes efectos de transparencias para el agua y las partes acristaladas, que bordean la perfección técnica.



Encontrar los mejores ítems, que están ocultos en lugares secretos, es un reto.



La arquitectura de los escenarios de «Quake 2» es realmente impresionante.



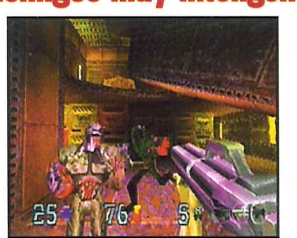




Alternativas: *La escasez de shoot'em ups subjetivos en PlayStation hace que la única alternativa de calidad sea el veterano «Alien Trilogy», que aunque técnicamente queda muy por debajo de «Quake 2», tiene una ambientación insuperable.*



Enemigos muy inteligentes











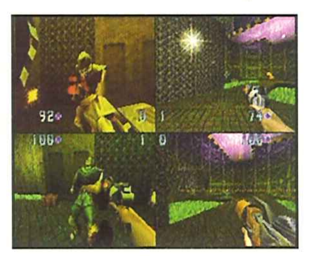
En los laberínticos niveles de «Quake 2» encontraréis 11 tipos de enemigos, que sorprenden por su inteligencia y dureza. Os tenderán emboscadas, intentarán atacaros por la espalda e incluso saldrán corriendo cuando se vean en desventaja.

¡Opción para cuatro jugadores!

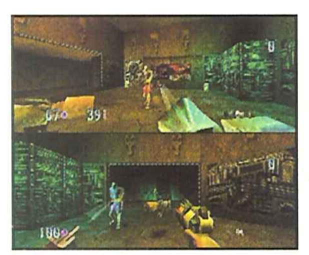
«Quake 2» es el primer juego de este género que permite que combatan hasta cuatro jugadores simultáneos con multitap.



DEATHMATCH: Todos contra todos intentando eliminar al mayor número de contrarios.



FRAGTEAMS: Igual que el Deathmatch pero por equipos. No podemos dañar al compañero.



CAPTURE THE FLAG: Cada equipo tiene una base con una bandera que hay que llevar a la nuestra.



TAG: Tenemos que intentar mantener en nuestro poder una bandera todo lo que podamos.



Cuando hayamos superado varias fases, tendremos que enfrentarnos a peligrosos jefes que de un sólo disparo pueden terminar con nosotros.





La realización TÉCNICA de este título es verdaderamente DE LUJO.





Los niveles de «Quake 2» son una alternancia entre ominosos y oscuros pasillos y peligrosos espacios abiertos donde ponerse a cubierto es muy difícil.



La existencia de espacios abiertos obliga a utilizar constantemente los botones R para disparar arriba y abajo.

Combate con ventaja a los Strogg



La mayoría de las misiones que tenemos que cumplir en «Quake 2» consisten en localizar tarjetas fuertemente vigiladas que abren otras zonas de la base. Por supuesto, contaremos con la ayuda de numerosos ítems, como armaduras, varios tipos de armas, energía extra y munición, situadas en puntos claves del juego.

Gráficos: 94

Resulta prodigioso el trabajo de Activision en este apartado: escenarios sólidos y totalmente 3D, texturas vistosas y continuos efectos de luces en tiempo real mezclados con espectaculares explosiones, sin merma alguna para la velocidad con que se desarrolla la acción. Impresionante.

Sonido: 85

Aparte del ruido de los disparos y los gruñidos de los enemigos, poco más, pero tampoco es lo más importante.

Jugabilidad: 92

Aunque el estilo de juego requiere la utilización de todos los botones del pad, no es difícil hacerse con el control, que además es muy preciso. Lo que no está muy conseguido es el control analógico, que resulta complejo de manejar.

Diversión: 94

Con 19 niveles largos y perfectamente diseñados, una altísima intensidad en la acción y el mejor modo multijugador que nunca hayáis visto en este género, «Quake 2» es una enorme fuente de diversión que os mantendrá pegados a la pantalla durante meses.

Opinión:

Activision ha logrado crear el mejor shoot'em up subjetivo de la historia de PlayStation. Su inteligente enfoque de la acción, su perfecta realización técnica, su ajustado nivel de dificultad y, sobre todo, su inigualable modo multijugador, hacen de «Quake 2» una compra obligada para todos los que estuvieran esperando un juego de este género que hiciera honor, por fin, a la consola de Sony.



Tonic Trouble

Ed, el ingenio ...

PC: DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64: DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es





Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64

http//www.tonictrouble.com

Ubi Soft

El nuevo rey de los arcades de velocidad

Crash ha reunido a toda su pandilla, ha cambiado los saltos imposibles por simpáticos coches y se ha metido de lleno en unas alocadas carreras para salvar a su mundo de la amenaza de un científico loco. El resultado es un divertidísimo arcade de velocidad, apto para todos los públicos.



Cuando los programadores de Naughty Dog anunciaron que el salto tecnológico que estaban llevando a cabo con «Crash Team Racing» iba a ser superior al que experimentó en conjunto la saga«Crash Bandicoot», esperábamos algo muy bueno, pero no podíamos imaginar que lo iban a conseguir de una manera tan brillante.

Toda la inmensa jugabilidad que caracteriza a los tres plataformas anteriores se ha traspasado sin merma alguna a este sensacional arcade de carreras, en el que la diversión es lo más importante.

La excusa argumental ideada por los creadores del juego para adaptar a sus personajes a su nuevo ambiente motorizado no es un alarde de inventiva, pero cumple su función. Resulta que un nuevo villano, el doctor Nitros Oxide, entra en escena desafiando a los habitantes de la islas donde habitan Crash y sus amigos a un torneo de carreras de coches. Si estos no logran ganar, utilizará una temible arma llamada "Hyper Activador" para alterar el tiempo en todo el planeta.

Pero además de Crash y compañía, hay otros corredores que quieren hacerse con el arma para utilizarla en su propio beneficio, lo cual obligará a nuestros amigos a combatirlos también en estas frenéticas carreras.

LAS CARRERAS MÁS DIVERTIDAS

En base a este argumento, el objetivo en «CTR» es ir recorriendo tres islas donde encontramos entradas a los 20 circuitos que componen el juego. Tenemos que ir ganando carreras para conseguir cristales y gemas que nos permitan acceder a los siguientes, y al final de cada isla habrá que correr contra un rival que estará dotado de una habilidad especial, hasta llegar a enfrentarnos al mismísimo Nitros Oxide.

Como es lógico, «CTR» lejos de ser un simulador serio, ➤

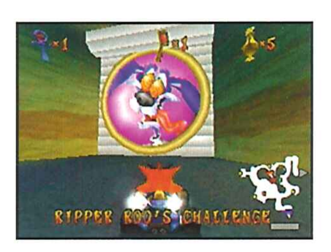


«CTR» tiene un control muy sencillo y preciso que le convierte en un título asequible para todo tipo de jugadores.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Naughty Dog**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

¡Vive la aventura!



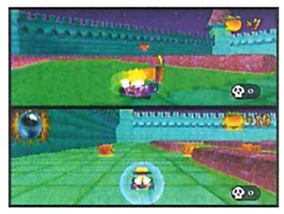


El modo "Aventura" es el nucleo central del juego. En él tendremos que recorrer tres islas llenas de circuitos derrotando a los otros corredores que quieren hacerse con el arma del doctor Nitro Oxide. En cada isla comenzamos con unos pocos circuitos abiertos en los que tendremos que ganar para conseguir unos ítems que nos permitirán pasar a los siguientes.



Cuantos más seamos, más reiremos







«CTR» tiene dos modos multijugador divertidísimos. En el "Versus" correremos en cualquier circuito contra otro jugador, mientras que el modo "Batalla" permite, gracias al multitap, que compitan hasta cuatro personas a la vez.



Controlar adecuadamente la técnica del derrape (que se consigue presionando R1) es imprescindible para llegar los primeros a la meta.

La propuesta de «CTR» es tan SIMPLE como ATRACTIVA: afrontar alocadas carreras en las que vale todo menos ABURRIRSE.



En el modo "Time Trial" intentaremos marcar los mejores tiempos en cada circuito sin interferencias de los rivales.









A la hora de correr podremos elegir entre ocho personajes que aparecían en los «Crash» anteriores: el doctor Neo Cortex, Pora, Gin, Polar, Dingodile,Tiny Tiger, Coco y por supuesto, Crash Bandicoot.

Los ítems que te darán la victoria









Las tradicionales cajas sobre las que saltábamos en los anteriores «Crash» ocultan ahora todo tipo de ítems con los que fastidiar al contrario durante las carreras. Misiles teledirigidos, bombas, cajas de TNT, invulnerabilidad... Todo vale con tal de llegar los primeros.

20 maneras distintas de divertirse






Los programadores de Naughty Dog han demostrado una gran imaginación a la hora de diseñar los 20 circuitos donde se desarrollan las carreras de «CTR». Aunque unos cuantos recuerdan a los de «Mario Kart» o «Diddy Kong Racing», el resto son muy originales y se desarrollan en todo tipo de entornos, como paisajes nevados, pirámides o imposibles carreteras situadas entre las nubes.



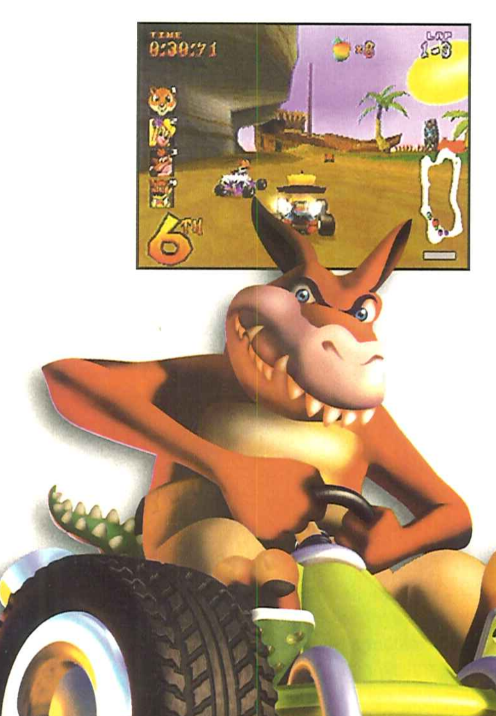
En el modo "Arcade" competimos contra otros siete pilotos controlados por la consola en cualquier circuito del juego. Es muy útil para poder conocerlos a fondo antes de meternos de lleno en el modo "Aventura".





Alternativas: *No hay demasiadas opciones dentro de este género. «Speed Freaks» y «Chocobo Racing» son las más recientes, pero quedan muy por debajo de este «CTR».*





➤ ofrece un control totalmente arcade, y de esta manera el juego nos invita a disfrutar corriendo mientras intentamos ganar recurriendo a todo tipo de artimañas. Es aquí donde entran en juego los distintos ítems que, encerrados en las tradicionales cajas, podemos ir recolectando para después lanzárselos a nuestros rivales y complicarles con ellos un poco la vida.

El motor gráfico de «CTR» es estupendo, y dota a los circuitos de una gran solidez y vistosidad, y además no presenta signo alguno del molesto "pop-up". Una muestra más de la habilidad de Naughty Dog, a los que parece que no hay género que se les resista.

Aunque últimamente hemos visto juegos similares en PlayStation, lo cierto es que el genial diseño de los circuitos, los carismáticos personajes y la utilización de elementos que ya aparecían en anteriores juegos de la saga, hacen de este «CTR» el mejor arcade de carreras que podemos encontrar para PlayStation.

Rubén J. Navarro

Gráficos: 92



Circuitos espectaculares, originales y muy variados, un gran colorido presente en todos los escenarios, efectos gráficos de todo tipo... Vamos, lo ideal para este género.

Sonido: 87

Los efectos sonoros son correctos y cumplen su función: melodías simpáticas, rugidos de los coches y las expresiones graciosas de los corredores. Además, Sony ha traducido perfectamente todas las voces al castellano.

Jugabilidad: 90

El control no ofrece ningún problema y es asequible a cualquier tipo de jugador, aunque el trazado de los circuitos avanzados requiere cierto dominio de la técnica del derrape.

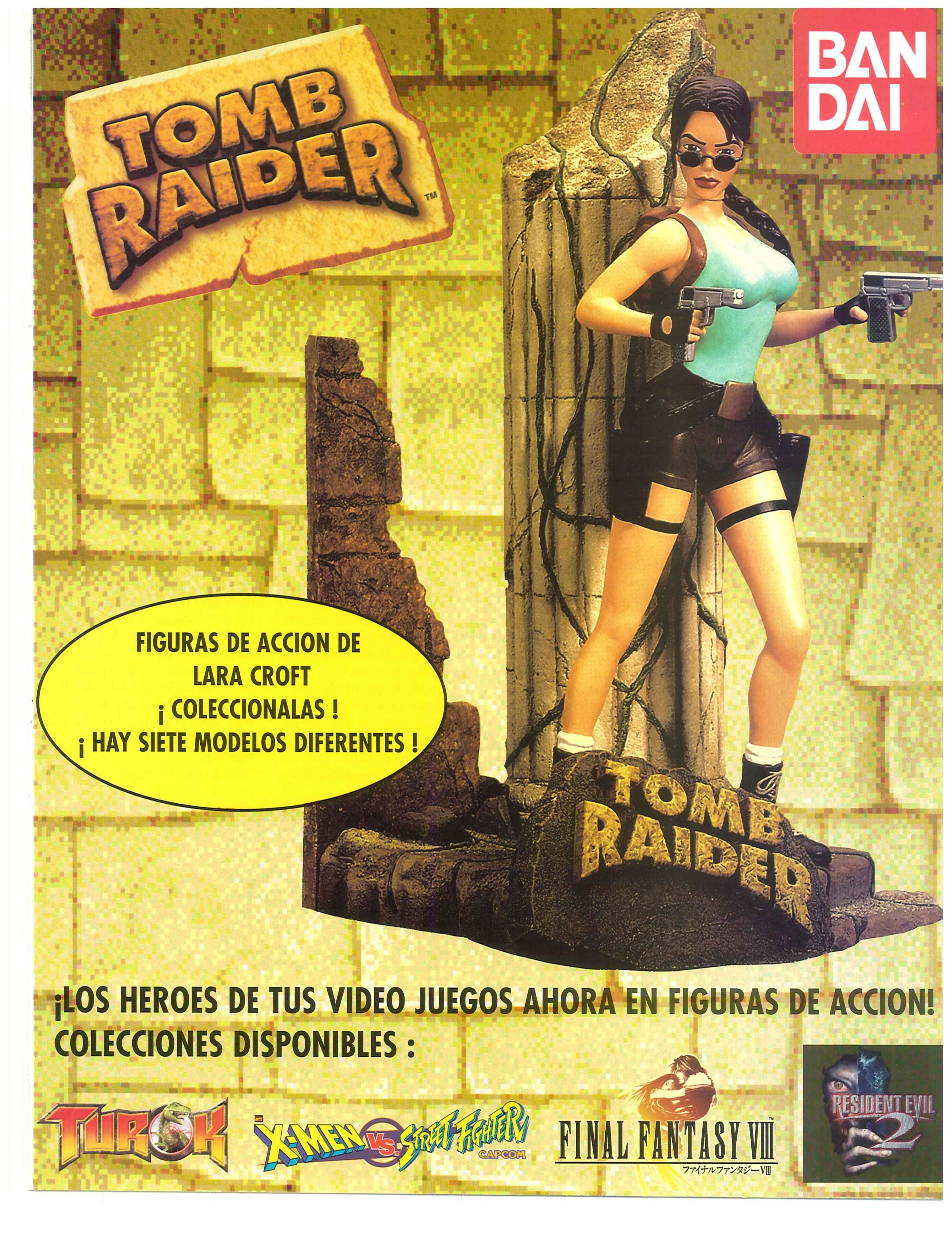
Diversión: 92

Con veinte circuitos, ocho corredores, cuatro modos de juego y la desbordante diversión que proporcionan las partidas multijugador, es difícil encontrar otro juego de este género que resulte más entretenido.

Opinión:

Ya era hora de que PlayStation tuviera un arcade de carreras a la altura de las circunstancias. «CTR» es a la consola de Sony lo que «Mario Kart» a Nintendo 64: diversión directa para todas las edades, con una realización técnica de lujo, un nivel de dificultad ajustado para enganchar en cualquiera de sus modos, y opciones multijugador inigualables dentro de su género.
Vamos, que Crash pondrá a correr a toda la familia.




TOMB RAIDER™
BANDAI
FIGURAS DE ACCION DE
LARA CROFT
¡ COLECCIONALAS !
¡ HAY SIETE MODELOS DIFERENTES !
TOMB RAIDER
¡LOS HEROES DE TUS VIDEO JUEGOS AHORA EN FIGURAS DE ACCION!
COLECCIONES DISPONIBLES :
TUROK
X-MEN VS. STREET FIGHTER
CAPCOM
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
RESIDENT EVIL 2

Misterio en la base subterránea



Apuesta arriesgada la que ha jugado Konami con este juego que, tras dos años de cambios en el desarrollo, ha acabado siendo una curiosa mezcla entre aventura y lucha con toques de RPG.

Cuando Konami hizo pública la intención de crear «Hybrid Heaven», se presentó como la versión de «Metal Gear» para Nintendo 64. Pero la intención inicial ha ido cambiando durante su período de gestación hasta dar como resultado un juego atípico que poco tiene que ver con el mítico juego de PlayStation.

Lo único que ha perdurado desde la idea original es ese estilo de juego maduro, basado en una trama densa y adulta que caracterizaba a «Metal Gear», pero ahí termina cualquier parecido entre ambos juegos.

«Hybrid Heaven» comienza sin que sepamos muy bien lo que tenemos que hacer, tras una intro desconcertante que termina por ponernos en la piel de Díaz, un personaje del que tampoco sabemos nada excepto que se ha introducido en una base subterránea formada por un laberinto de pasillos y grandes habitaciones donde tenemos que ir sorteando las distintas medidas de vigilancia para ir descendiendo hasta el corazón del complejo.

UNA TRAMA QUE SE DESVELA POCO A POCO.

En nuestro deambular por este entorno tendremos encuentros con distintos personajes que desencadenarán secuencias animadas que irán desvelando la compleja trama del juego. Es precisamente esta sensación de no saber muy bien lo que está pasando, lo que impulsa al jugador a seguir avanzando, a conocer cada vez más detalles del interesante guión que se presenta a pequeñas dosis mediante escenas impactantes y reveladoras.

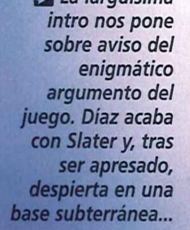
Con esta base, «Hybrid Heaven» consiste en ir explorando el entorno mediante una perspectiva en tercera persona en busca de interruptores que abren puertas para seguir avanzando por la base. Tiene, por lo tanto, un pequeño componente de puzzles, pero que resultan sumamente sencillos.

El verdadero reto está en pasar de una habitación a otra, ya que en la mayoría suele haber un único enemigo al que tendremos que derrotar para pasar a la siguiente.

Esta escasez de enemigos se ➤



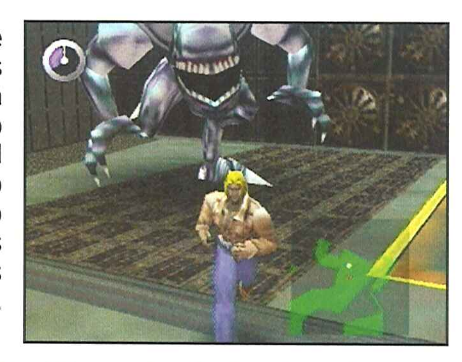






La larguísima intro nos pone sobre aviso del enigmático argumento del juego. Díaz acaba con Slater y, tras ser apresado, despierta en una base subterránea...

⊙ Tipo: **Aventura/Lucha/RPG**
⊙ Compañía: **Konami**
⊙ Distribuidora: **Konami**
⊙ Precio: **11.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1 ó 2**
⊙ Idioma: **Inglés**



Este monstruo nos perseguirá sin descanso durante el segundo nivel. Es uno de los momentos más tensos.

Una historia alucinante







Junto a los complejos combates, la historia es el punto más fuerte de «Hybrid Heaven». La enrevesada trama ideada por Konami se irá desvelando mediante impactantes escenas -en inglés- que veremos en los momentos cumbres del juego.

Las "técnicas" nos darán la victoria





Dentro del gran número de golpes que ofrecen los combates, los llamados "Técnicas" son los más espectaculares. Sacados de estilos de lucha como el "Wrestling" o el "Judo", se realizar agarrando al oponente. Los efectos, eso sí son devastadores.





Díaz, el protagonista, cuenta con un arma que le permite librarse de las molestas cámaras láser que llenan la base. Este arma le sirve también para activar los interruptores de las puertas.

«Hybrid Heaven» es una aventura "DIFERENTE", en la que destaca especialmente su elaborado ARGUMENTO.



El sistema de combate

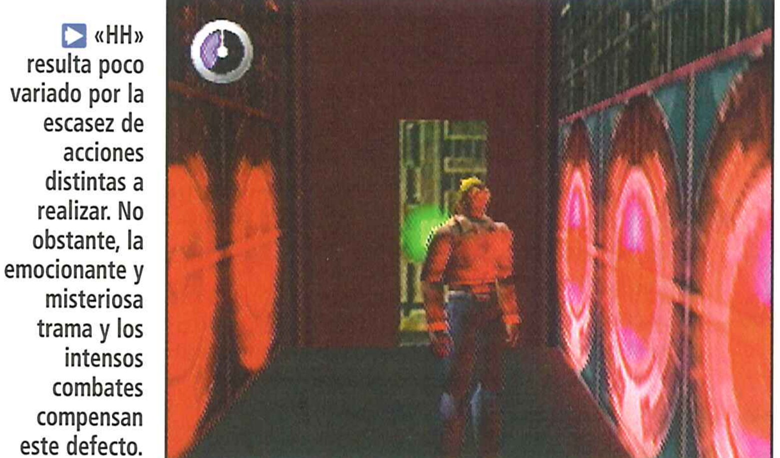




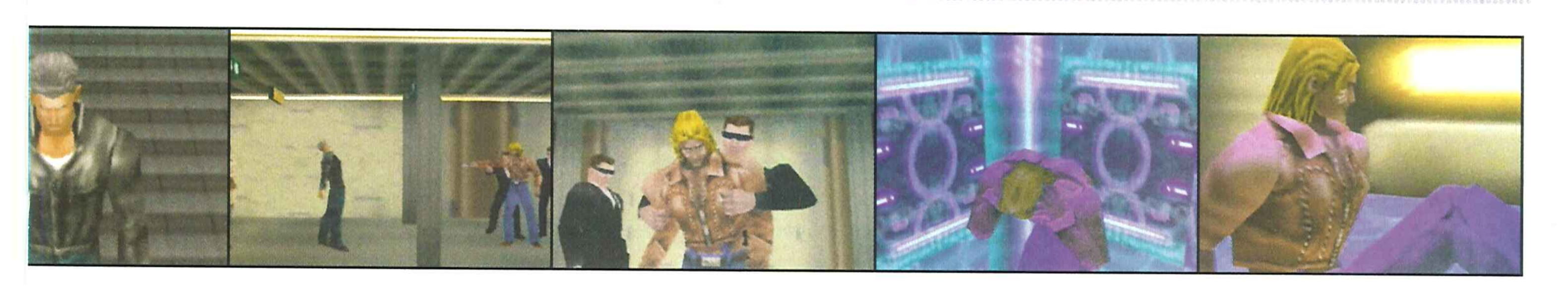




Cuando nos acercamos a un enemigo y pulsamos A, la acción se detiene y aparecen varios menús con distintos golpes de patada y puñetazo. Al elegir el que queremos, se activa una animación en tiempo real donde observamos el resultado del golpe. Cuando el enemigo ataca, también se detiene la acción, pero ahora decidimos entre movernos en una dirección para esquivar o intentar el contraataque si nuestra posición lo permite. A medida que ganamos combates, obtenemos nuevos golpes e ítems que con los que podemos atacar o recuperar energías. Al principio resulta un poco complicado, pero enseguida se le coge el truco.



«HH» resulta poco variado por la escasez de acciones distintas a realizar. No obstante, la emocionante y misteriosa trama y los intensos combates compensan este defecto.



Otras maneras de combatir





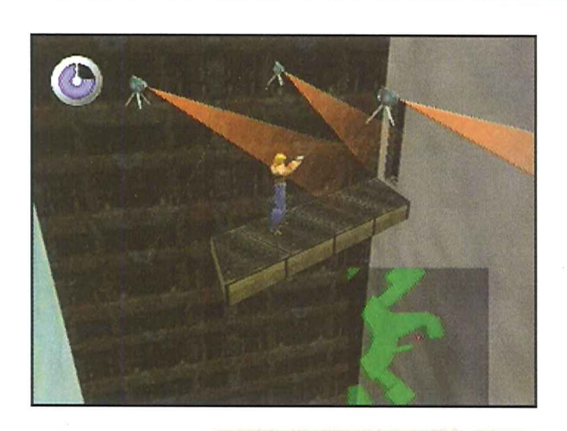


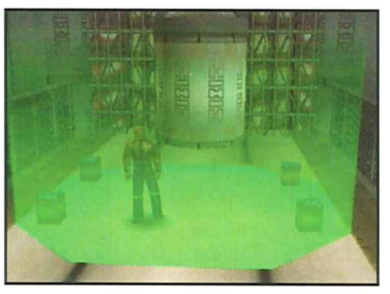


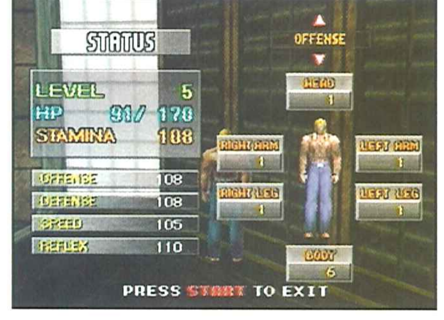
Junto al modo normal de juego, encontramos otro modo en solitario denominado "Survival" en el que podemos pelear contra los monstruos que aparecen durante la aventura. También es posible luchar contra otro jugador en el modo "Versus", eligiendo cualquier monstruo o personaje y cargando las estadísticas desarrolladas durante el juego normal desde el controler pak.

Alternativas:

Lo cierto es que, por mucho que busquéis, no vais a encontrar nada similar a este «Hybrid Heaven». Es un juego tan original que, aunque por momentos os pueda recordar a otros títulos, no hay ninguno que se le parezca en su totalidad.

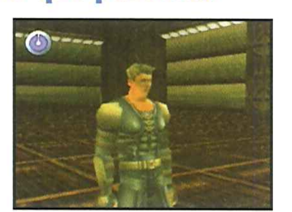






Tanto Díaz como Slater irán subiendo sus estadísticas a medida que ganan combates. Como veis, «HH» tiene también toques de RPG.

En este juego nada es lo que parece...

Comenzamos el juego manejando a Díaz, una especie de agente secreto al cual vemos en la intro eliminando a un tal Johny Slater. Sin embargo, una vez avanzado el juego y tras una intensa secuencia animada, tomamos control de Slater. ¿Qué está ocurriendo? Así de misterioso es «Hybrid Heaven».

➤ explica gracias al original sistema de combate que ha desarrollado Konami, que consiste en la alternancia entre secuencias en tiempo real y la elección de golpes mediante un sistema de menús que os explicamos en detalle en los recuadros de este comentario.

En cuanto al desarrollo, «Hybrid Heaven» alterna partes emocionantes con otras bastante sosas en las que nos limitamos a recorrer interminables pasillos buscando la manera de abrir ciertas puertas y peleando contra los enemigos, que por otra parte tampoco son demasiado variados. Es, por lo tanto, un juego con altibajos en el que la trama, siempre la trama, es lo que nos incita a seguir adelante.

¿SABES INGLÉS?

En este sentido, hay que darle un fuerte tirón de orejas a Konami, que al no haber traducido el juego al castellano, ha privado a muchísimos usuarios de Nintendo de poder disfrutar plenamente de este título. Y es que al ser el guión el punto más interesante del juego, los que no dominen con soltura el inglés se encontrarán ante un juego que ha perdido su principal atractivo.

En definitiva, Konami ha creado un juego muy original, con una excelente realización técnica y que, pese a ofrecer un desarrollo con altibajos, puede enganchar bastante. Podemos decir que a nosotros personalmente «HH» nos ha gustado mucho, pero también es verdad que no es la maravilla que nos esperábamos. Además, por ser tan "especial", no es un juego que podamos recomendar abiertamente a cualquier tipo de jugador. Es un juego intenso, profundo, en el que hay que meterse muy de lleno. Y hay mucha gente que quizás no tenga tanta paciencia...

Rubén J. Navarro

Gráficos: 87

Los personajes son enormes y detallados, lo que da como resultado unos combates espectaculares. Por otra parte, las texturas están bien realizadas y cuenta con buenos efectos de luz, pero los escenarios, aún teniendo un buen nivel, están demasiado vacíos y son repetitivos.

Sonido: 84

Todo está pensado para que el jugador viva las sensaciones de una verdadera película de cine: el eco de las pisadas, la música inquietante, el ruido de la maquinaria... Una lástima que sólo la intro tenga voces y que además estén en inglés.

Jugabilidad: 89

Los personajes pueden realizar una amplia gama de movimientos durante la aventura y una lista de golpes interminables durante los combates. En ambas modalidades, el control es impecable.

Diversión: 85

Es un juego de desarrollo lento y con altibajos, que alterna partes muy emocionantes con otras algo tediosas. No obstante, es un juego bastante largo que ofrece muchas horas de intriga, peleas y aventura.

Opinión:

«Hybrid Heaven» es un juego difícil de encasillar y de valorar. Junto a grandes logros como el innovador sistema de combate y una historia muy interesante, encontramos defectos como los altibajos del desarrollo y la ausencia de traducción, que le restan bastantes enteros.
En su valoración global es un muy buen juego, pero no gustará a todo el mundo.



Sony ha decidido plantarle cara a los dos grandes monstruos del fútbol, «FIFA» e «ISS», con un simulador que apuesta por el máximo realismo y que posee un control difícil pero que ofrece, al tiempo, infinitas posibilidades. Un juego que lo tiene todo pero que requiere mucha paciencia y no menos habilidad.

¡Y que lo digas!

ESTO ES FUTBOL™

Desde luego hay que aplaudir la valentía de Sony al intentar ofrecer un juego de fútbol diferente, una verdadera alternativa a los títulos existentes en el mercado.

Por supuesto, nadie va a inventar nada a estas alturas dentro de este género, pero sí se pueden marcar notables diferencias si se tienen las ideas claras y el conocimiento suficiente para plasmarlas en el juego.

Por eso, los programadores de «Esto es fútbol» han optado por buscar el mayor realismo posible, acercar el juego al máximo a los partidos de verdad, aunque eso suponga presentar un control bastante complicado. Porque desde luego no recuerdo un juego de fútbol que me haya costado tanto dominar con cierta soltura. Ni «FIFA», ni, por supuesto, «ISS».

REALISMO TOTAL

Está claro que la idea de Sony es reflejar lo complicado que en realidad resulta jugar bien al fútbol, (por eso los jugadores cobran lo que cobran) y, por ejemplo, si un jugador progresa por la banda y va a meter un centro al área necesita habilidad, sangre fría y precisión. Esto en el juego se traduce en que es necesario combinar hasta tres botones: el botón de pase largo, R1 como jugada especial y el botón direccional para meterle la "rosca" que tan bien se le daba a Michel o ahora al inglés Beckam. Os puedo asegurar que esta jugada, que en otros simuladores se realiza simplemente pulsando un botón, deberéis practicarla unos cuantos partidos hasta que podáis realizarla con ciertas garantías.

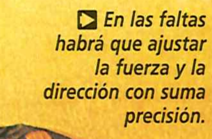
Y lo mismo puede aplicarse a otros aspectos del juego, como el disparo a puerta que, debido a una barra que mide la fuerza de una manera muy sensible, puede hacernos fallar goles cantados. Además, la gran habilidad que demuestran los equipos manejados por la máquina, incluso en el nivel de dificultad más bajo, tampoco facilita las cosas. Y la carencia de un modo entrenamiento en el juego de fútbol que más lo necesita, también resulta bastante grave.

Este planteamiento puede hacer que muchos se desesperen ➤

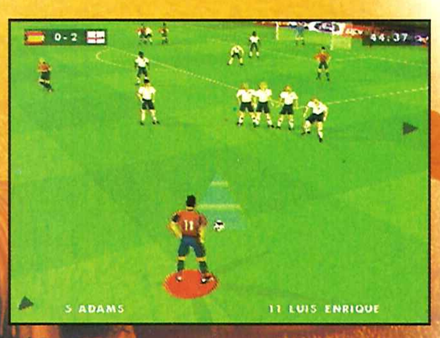


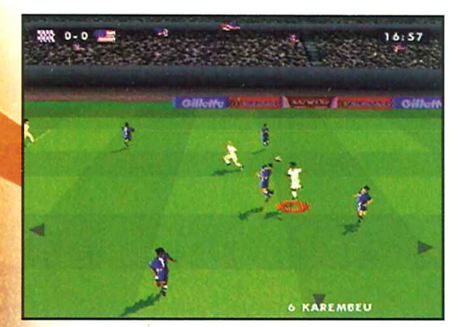






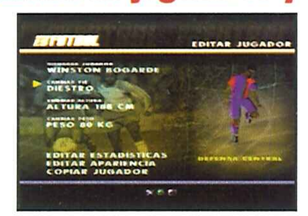
En las faltas habrá que ajustar la fuerza y la dirección con suma precisión.





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

Edición de jugadores y equipos



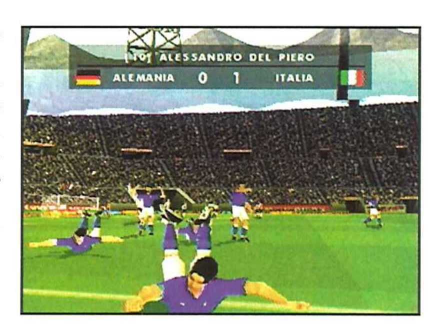


Aunque el juego cuenta con todos los equipos y selecciones con los jugadores reales, nunca está de más una opción como ésta que permite editar equipos y jugadores, de manera que se puedan actualizar las ligan nacionales cuando se produzcan descensos o simplemente por la posibilidad de crear un equipo propio.



Las repeticiones en el juego ofrecen multitud de posibilidades, de forma que podemos observar en detalle cada movimiento, con cámara superlenta incluida.

Los jugadores nos obsequian con diferentes celebraciones tras los goles, que incluso podemos modificar pulsando determinados botones.





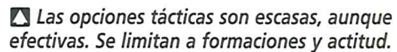




«Esto es fútbol» le hace HONOR a su nombre, pues es el simulador MÁS REALISTA que podemos encontrar.







Las opciones tácticas son escasas, aunque efectivas. Se limitan a formaciones y actitud.



No creáis que vais a marcar goles como churros: deberéis demostrar una gran habilidad.





La competición

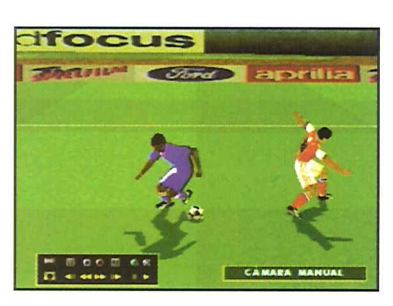


El juego ofrece multitud de torneos y competiciones. Para las selecciones nacionales hay mundiales, ligas y competiciones por continentes, y para los clubs hay hasta nueve ligas europeas completas y una superliga europea, a la que sólo se puede acceder si se gana una liga nacional en el modo maestro, al igual que sucede con el Campeonato de Super Equipos, que requiere ganar un Mundial en el nivel de dificultad más alto. Además, también existe la posibilidad de organizar ligas y copas personalizadas utilizando cualquier equipo del juego.

Esto es Fútbol

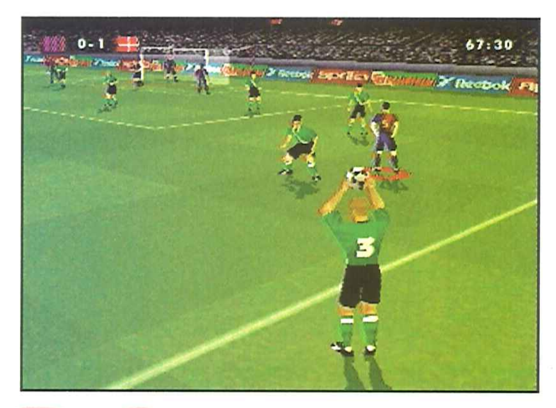


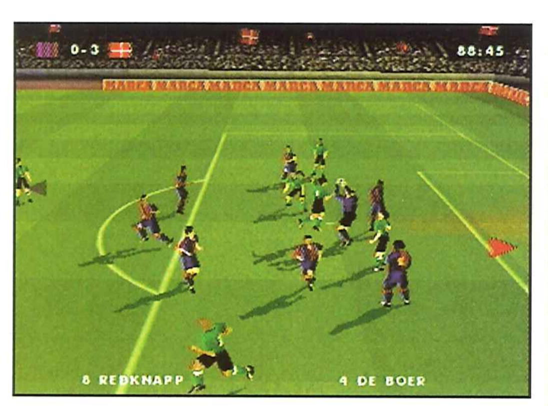
El juego cuenta con 16 estadios a elegir, entre los que se encuentran el Bernabéu y el Nou Camp.



El regate en el juego es una cuestión de precisar el momento justo y contar con algo de suerte. Sólo se requiere un botón.



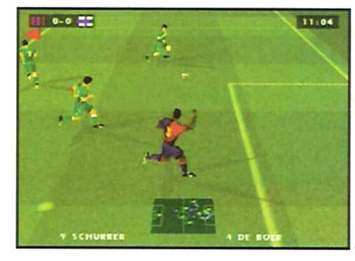




Alternativas: *Este juego se ha ganado a pulso meterse entre los grandes del fútbol. Aún así, «FIFA» sigue siendo el más completo y versátil, e «ISS» es el que ofrece la jugabilidad más asequible a cualquier tipo de jugador.*



En un juego tan real, los jugadores también pueden sufrir lesiones.



El defensa levanta la mano para pedir fuera de juego, pero no cuela.



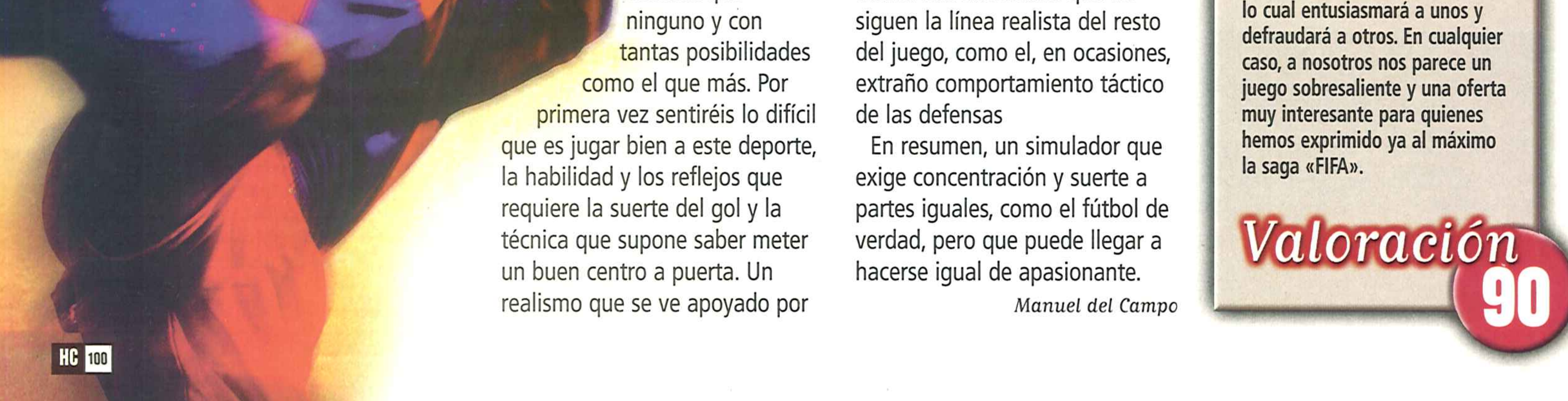
intentando manejar las infinitas variables del juego, y resultará demasiado complejo para quienes gustan de mecánicas más asequibles.

Pero cuidado, porque si se logra superar esta importante traba, lo que queda es un juego de fútbol inmenso, más realista que ninguno y con tantas posibilidades como el que más. Por primera vez sentiréis lo difícil que es jugar bien a este deporte, la habilidad y los reflejos que requiere la suerte del gol y la técnica que supone saber meter un buen centro a puerta. Un realismo que se ve apoyado por una excelente factura técnica, con soberbias animaciones, excelentes diseños y muy buen sonido, y también por la multitud de equipos nacionales y clubs (con la plantillas totalmente actualizadas), torneos y demás posibilidades que se ofrecen.

Sin embargo, también hay que decir que el desarrollo de los partidos muestra algunos elementos discutibles que no siguen la línea realista del resto del juego, como el, en ocasiones, extraño comportamiento táctico de las defensas

En resumen, un simulador que exige concentración y suerte a partes iguales, como el fútbol de verdad, pero que puede llegar a hacerse igual de apasionante.

Manuel del Campo



Gráficos: 92

Las animaciones de los jugadores son soberbias, y el aspecto general del juego es sensacional. Quizás las cámaras deberían ofrecer más posibilidades.

Sonido: 83

A pesar de rayar a buena altura, es el aspecto más flojo del juego. El comentarista habla en castellano, pero no resulta muy convincente.

Jugabilidad: 85

Desde luego, es un juego complicado y difícil de manejar, aunque ahí radica también su virtud. Es posible que a muchos les parezca desesperante.

Diversión: 91

No se puede decir que de primeras resulte "divertido", pero si se llega a dominar con soltura, este juego ofrece unas posibilidades inmensas.

Opinión:

Repetimos: «Esto es fútbol» requiere mucha paciencia, puesto que hacerse con su control no es fácil. Sin embargo, si conseguimos salvar este escollo, nos encontramos con un simulador sensacional, que satisfará a los futboleros de pro por su afán de realismo y por intentar que jugar bien a este juego exija el mismo grado de habilidad que jugar bien al fútbol real. Los partidos resultan duros, difíciles, apasionantes... lo cual entusiasmará a unos y defraudará a otros. En cualquier caso, a nosotros nos parece un juego sobresaliente y una oferta muy interesante para quienes hemos exprimido ya al máximo la saga «FIFA».

Valoración 90





Ya en vídeo la obra más divertida de AKIRA TORIYAMA, el creador de DRAGON BALL...



DR. SLUMP
HAY UN MONSTRUO EN VILLAPINGÜINO

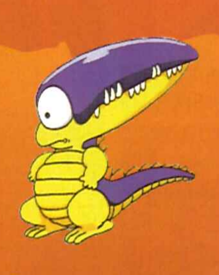
DR. SLUMP
EL SECRETO DEL CASTILLO NANABA

¡Búscalas a partir del 27 de octubre!

Valdeman / Original & Còpia









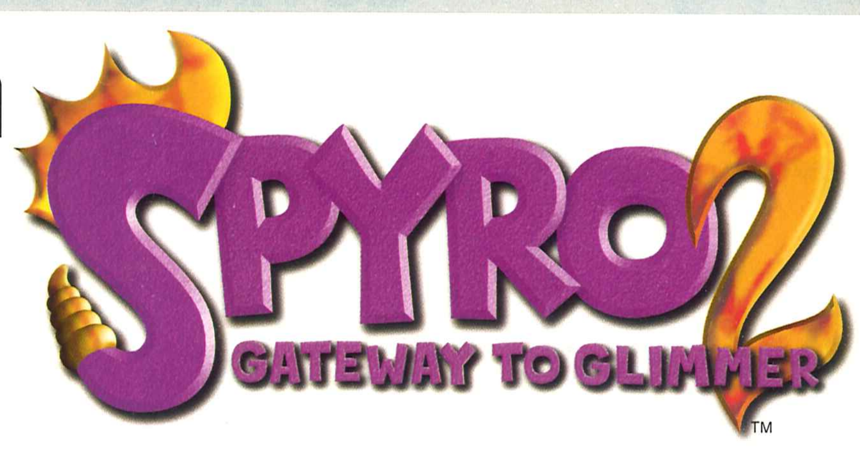








Vuelve el dragón



El pasado año, Sony editó un juego de plataformas en 3D protagonizado por un pequeño dragón de aspecto simpático y sorprendentes habilidades. Pues bien, parece que no se debieron quedar muy satisfechos con los resultados...



Por esta razón, los enormes escenarios en 3D, los divertidos personajes de aspecto infantil y toda la magia del primer «Spyro» regresan a PlayStation en un compacto que pretende mejorar en muchos sentidos el ya bastante atractivo planteamiento de su antecesor.

Un mayor número de texturas, alucinantes transparencias y unos escenarios de increíble belleza sirven como escenario a un juego que no sólo pretende sorprender por su renovado aspecto, sino también por ofrecer un estilo diferente.

UNA MAYOR VARIEDAD

Además de encontrarnos con los típicos niveles de plataformas en los que debemos eliminar unos cuantos enemigos y recoger el mayor número de joyas posible, ahora deberemos resolver una serie de puzzles -bastante sencillitos, eso sí- para superar cada nivel. A todo esto hay que añadirle una serie de minijuegos -fases de vuelo, partidos de hockey, etc- en los que se romperá por completo el desarrollo general del juego.

Pero aquellos que conociesen el primer Spyro también van a descubrir otras sorpresas: nuestro dragón es capaz de bucear, trepar por las paredes o incluso tragar objetos para escupirlos después.

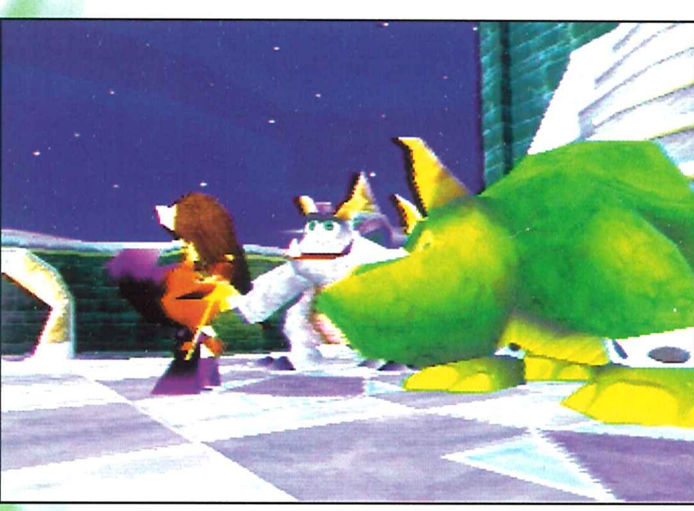
Por otro lado, según vayamos eliminando enemigos, nuestro protagonista podrá activar portales que le conferirán poderes especiales -tales como la "super-embestida" o la bola de fuego- que serán necesarios para superar algunos niveles.

Un montón de personajes con los que conversar, enormes mundos de gran belleza y mucha diversión redondean la segunda aparición en PS de nuestro dragoncillo favorito.

David Martínez









Los personajes que aparecen en «Spyro 2» tienen un simpático aspecto de dibujos animados. Ideal para los más pequeños.

Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

En la variedad está el gusto





Spyro tendrá que superar una serie de pequeños puzzles y diferentes mini-juegos (como este partidillo de hockey) para obtener los talismanes que le vayan dando paso a los siguientes escenarios. Son todos bastante sencillitos.

Durante el desarrollo de algunos niveles podremos disfrutar de escenas de vídeo en tiempo real en las que se irá explicando el argumento del juego.

Spyro protagoniza un juego de una realización técnica SOBRESALIENTE y que ofrece un desarrollo MUY VARIADO gracias a la presencia de numerosos puzzles y mini-juegos.



Los escenarios de «Spyro 2» son aún más espectaculares que los que disfrutamos en la primera parte, gracias, sobre todo, a las nuevas texturas y a una mejor definición.

De cháchara



Nuestros amigos nos explicarán -con voces en castellano-, el desarrollo de los niveles y el uso de nuestras habilidades.

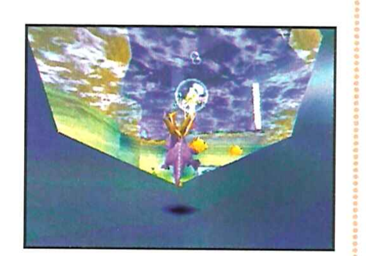


En cada nivel nos encontraremos personajes que nos darán los talismanes a cambio de ayuda.

Habilidades de dragón



Con la bola de fuego podremos derrotar a los enemigos más grandes y abrir los blindajes.



La habilidad de buceo será necesaria para encontrar la entrada a algunos niveles.

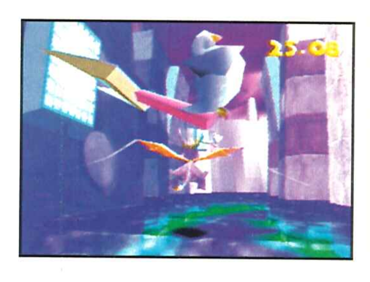


Los niveles de vuelo cobrarán un mayor protagonismo en esta segunda aparición de Spyro.



La "super- embestida" nos permite derribar algunas estructuras y correr a mayor velocidad.

Alternativas: ***Esta segunda aventura de Spyro supera a la primera, y se convierte en un juego ideal para los más pequeños. Si prefieres un poco más de dificultad, «Ape Escape» tiene un look parecido, pero su desarrollo resulta algo más complejo.***





Gráficos: 92

El diseño simpático de los personajes se ajusta a los escenarios 3D más "bonitos" que hemos podido ver en PlayStation. Un auténtico despliegue de colores y efectos de todo tipo.

Sonido: 89

Las voces en castellano y una música pegadiza -aunque algo repetitiva- completan un apartado sonoro sobresaliente.

Jugabilidad: 85

El control analógico es perfecto, y las nuevas acciones de Spyro se aprenden con facilidad. Eso sí, la cámara no siempre se coloca en el lugar más oportuno.

Diversión: 86

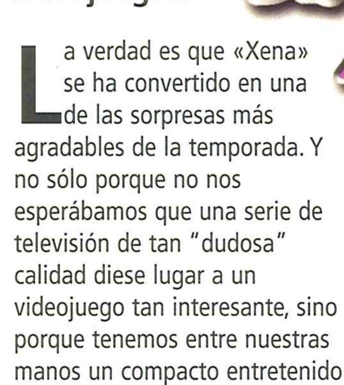
Fases de plataformas -de escasa dificultad- se combinan con multitud de minijuegos y pequeños puzzles para completar un compacto muy divertido y apto para todos los públicos.

Opinión:

Aunque no suponga más que una revisión del primer «Spyro», el renovado estilo de juego -basado en la resolución de pequeños puzzles y muchos minijuegos-, las nuevas habilidades del dragón y un apartado gráfico soberbio, convierten a este compacto en una compra obligada para los jóvenes amantes de los plataformas. Eso sí, aunque a los más expertos les resulte simple, lo cierto es que descubrir todos sus secretos y recorrer sus enormes escenarios puede suponer un reto largo y complicado. Vamos, que tiene su miga.



Las chicas son guerreras



Directamente desde la serie de TV llega hasta nuestra PlayStation Xena, una exuberante heroína dispuesta a demostrar que las chicas -aunque no se apelliden Croft-, también tienen mucho que decir en esto de los videojuegos.

La verdad es que «Xena» se ha convertido en una de las sorpresas más agradables de la temporada. Y no sólo porque no nos esperábamos que una serie de televisión de tan "dudosa" calidad diese lugar a un videojuego tan interesante, sino porque tenemos entre nuestras manos un compacto entretenido y muy bien realizado que seguro hará las delicias de los amantes del mejor "beat ´em up".

Lo primero que llama la atención en este compacto es su sensacional apartado gráfico. El parecido con los personajes de la serie, la belleza de sus escenarios y, sobre todo, las fluidas animaciones de protagonistas y enemigos, completan un apartado al que sólo se le puede achacar el baile de algunos polígonos y un desafortunado juego de cámaras que nos obligará a cambiar constantemente la perspectiva de forma manual.

UN POCO DE TODO

Sin embargo, en cuanto nos hagamos con los controles básicos vamos a poder disfrutar de un juego muy divertido y variado. Y es que a los numerosos niveles en que predomina el tener que avanzar enfrentándonos a hordas de enemigos a la vez que recogemos un montón de items y nuevas armas, se han sumado detalles propios de las aventuras -puzzles, interruptores, objetos mágicos...- y escenarios típicos de los juegos de plataformas.

Por otro lado, el uso del Chakrán -el arma arrojadiza de nuestra protagonista- para liberar rehénes, destruir cadenas y activar trampas, los enormes enemigos finales y los numerosos diálogos con el resto de personajes, consiguen hacer que el desarrollo no se nos haga monótono en ningún momento, por lo que será una auténtica delicia ir descubriendo un argumento que navega entre los mitos griegos y medievales.

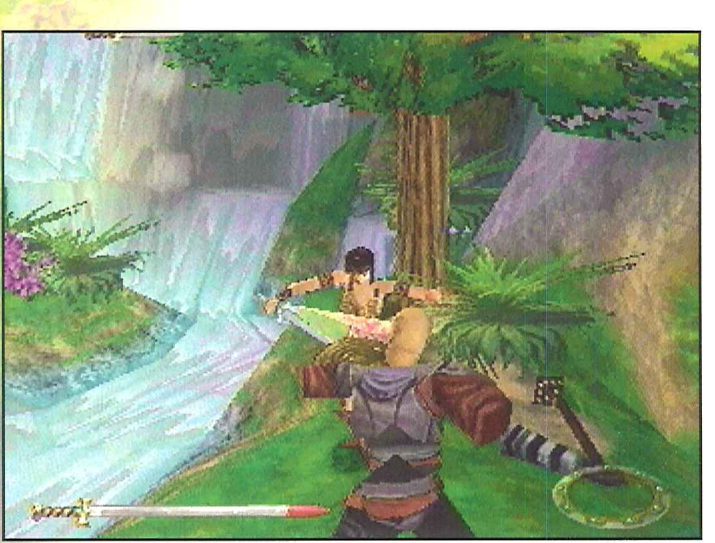
Con todo, nuestra heroína protagoniza un compacto que termina por resultar demasiado fácil, y aunque este defecto se compensa en parte por el gran número de niveles, no será cuestión de muchas horas acabar con esta aventura.

Eso sí, la fidelidad a la serie, la variedad de su desarrollo y la correctísima realización técnica, convierten a «Xena» en uno de los mejores "beat ´em up" que han pasado por PlayStation.

David Martínez



Los enormes escenarios por los que transcurre nuestra aventura son de una belleza impresionante y ofrecen un excelente acabado técnico.



Tipo: **Beat 'em up**
Compañía: **Universal Interactive**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**



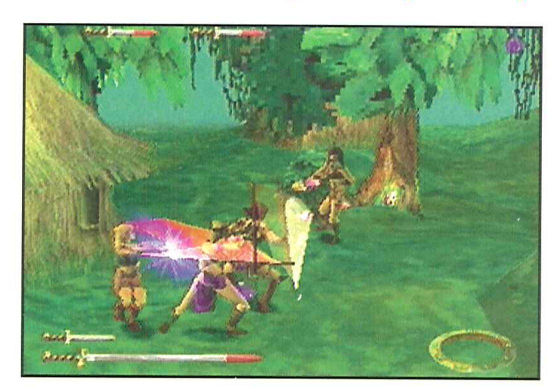




Los enemigos son numerosos y, en general, fáciles de eliminar, pero algunos de ellos nos harán demostrar toda nuestra astucia.

Una EXCELENTE realización técnica y una GRAN VARIEDAD en su desarrollo convierten a «Xena» en uno de LOS MEJORES BEAT ´EM UP que han pasado por PlayStation.





A lo largo del juego podremos manejar las diferentes armas que iremos encontrando en los escenarios.



También encontraremos escenarios con plataformas, aunque en ellos los enemigos no dejarán de incordiarnos.





Alternativas:

Hasta ahora, ningún otro juego de PlayStation mezclaba tan hábilmente el "beat ' em up" con toques de aventura y plataformas. «Xena» es un muy buen juego que se hace recomendable especialmente para los fans de la serie de televisión.

El Chakrán: un arma de ida y vuelta



Si queremos liberar a los aldeanos que se encuentran en apuros, no podremos acercarnos a sus captores...



...Para ello, deberemos utilizar un disco con efecto boomerang -el chakrán-, que podremos dirigir a voluntad.

Gráficos: 88

El baile de polígonos y la escasa profundidad de los escenarios son los únicos defectos que se le pueden achacar a un apartado visual más que notable.

Sonido: 86

Música épica y voces en castellano (sin olvidar el grito de guerra de la princesa Xena) encajan a la perfección con el ambiente mitológico del juego.

Jugabilidad: 79

El amplísimo repertorio de golpes -de confusa ejecución-, un juego de cámaras inadecuado y algunos saltos "a ciegas" empañan el apartado más flojo de este compacto.

Diversión: 82

El juego sabe hacerse entretenido desde la primera partida. Eso sí, pese al gran número de niveles que posee, su escasa dificultad puede hacer que resulte algo corto.

Opinión:

«Xena Warrior Princess» es uno de los "beat ´em up" mejor realizados que hemos podido jugar en PlayStation. A su preciosismo gráfico y su gran fidelidad a la serie, se une un planteamiento que alterna el desarrollo típico de "avanzar y pegar" con algún que otro puzzle -sin demasiada complicación- y con niveles de plataformas.
Sin embargo, su corta duración y algunos defectos en la jugabilidad -sobre todo por las inadecuadas cámaras- han evitado que la princesa guerrera haya conseguido una puntuación más rotunda.

Valoración 83

Un gran "GT" para Nintendo

Ya habíamos visto en N64 excelentes juegos de Fórmula 1 y rallies, pero nos faltaba el correspondiente a la modalidad de Gran Turismo. Midway nos lo trae por fin.



Y pensar que este juego ha estado a punto de no llegar a España... Afortunadamente, Infogrames se ha encargado de rescatarlo del mercado americano. Porque «World Driver» presenta una modalidad dentro de la velocidad que hasta ahora no había alcanzado las cotas de calidad exigibles en esta consola.

Lo que Midway nos ofrece es un juego de coches sobrio, muy bien realizado, con vehículos que "pesan" y se comportan de manera muy real, en el que es obligado frenar en las curvas más cerradas y la potencia y estabilidad de cada coche quedan en evidencia en cada carrera. Un juego de coches "serio" que exige, más que habilidad, la más absoluta concentración para no cometer el más mínimo fallo que pueda dar al traste con un buen recorrido.

Y es que pilotar los coches de este juego no es demasiado difícil y su comportamiento realista provoca que enseguida cojamos el punto a su conducción, pero llegado el momento de intentar ganar carreras, de arriesgar en las curvas y apurar las frenadas... un despiste tonto puede hacer que nos pasen todos los rivales. Rivales, que por cierto, no son precisamente hermanitas de la caridad: la IA de los otros siete coches en carrera está muy bien ajustada, de manera que cada vez que intentemos adelantar a un vehículo, éste nos cerrará el paso y dificultará nuestra maniobra. Así, cada carrera se convierte en un auténtico duelo, en el que es tan importante mantener la concentración para evitar cualquier fallo como mostrar cierta pericia y riesgo para adelantar coches.





DIVERTIDO... Y LARGO

Este atractivo desarrollo de las carreras alcanza todo su esplendor en el modo Campeonato, planteado como una competición entre escuderías de las que podremos formar parte según vayamos ganando. Un Campeonato de extensísima duración en el que el objetivo final es hacernos con los mejores coches y competir en todos los circuitos. Los más clásicos modos Arcade, Contrarreloj, Entrenamiento o la opción para dos jugadores completan las prestaciones del juego.

Tal vez echemos de menos más posibilidades y opciones (quizá ajustes mecánicos) y un poco más de "chispa" en su planteamiento general (los vehículos no sufren daños, por ejemplo), pero como competición automovilística es una gozada y su calidad técnica está en un nivel muy alto. Sin duda, uno de los mejores juegos de coches para N64.

Manuel del Campo



En el modo para dos jugadores podemos incluir la participación de los rivales manejados por la máquina o correr en un mano a mano contra un amigo.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

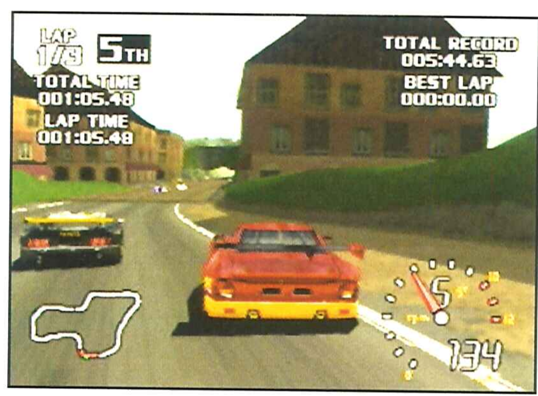
Modo Campeonato



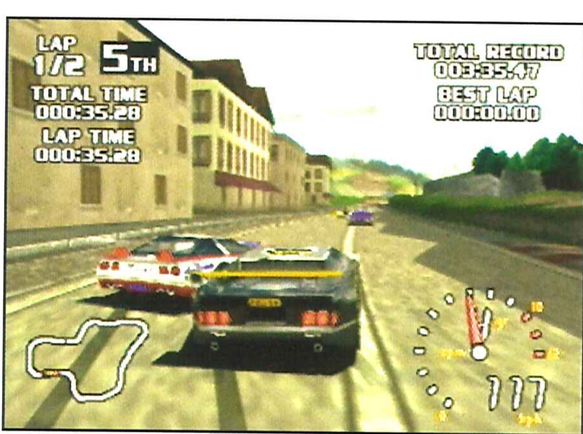




En este modo empezamos compitiendo para la peor escudería. Tras ganar algunas carreras, otras marcas se fijarán en nosotros, de modo que tendremos opción a mejores coches y a participar en nuevos campeonatos. La gracia está en que podremos fichar por las escuderías a nuestra voluntad (a veces no es fácil decidir cuál es el mejor coche), lo que provocará reacciones muy diversas entre nuestros managers. Ah, y los textos están en castellano...



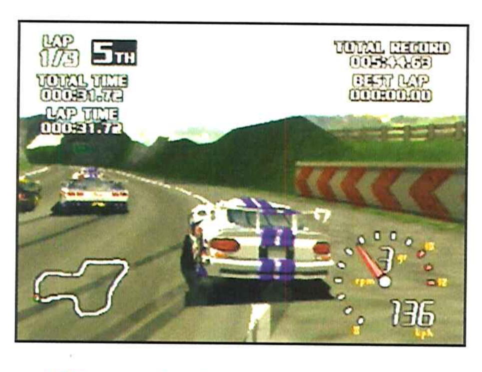




Alternativas:

Dentro de su modalidad no tiene rival (en parte porque no hay ningún otro para N64). De todos modos, sólo «F-1 WGP» y «V-Rally» rayan a su altura dentro de los juegos de coches, pero a ambos les supera en jugabilidad y diversión.





Gráficos: 91

La solidez de los coches y los escenarios es sobresaliente, y la sensación de velocidad, a pesar de la primera impresión, bastante buena. El modo de Alta Resolución (sin Expasion Pak) también mola.

Sonido: 87

La música es cañera y los efectos de sonido rayan a buena altura. Sin ser maravilloso, no desentona con el resto del juego.

Jugabilidad: 91

El control de los vehículos es muy adecuado, porque gracias a su realismo su reacciones son siempre lógicas.

Diversión: 89

Sin duda es el Modo Campeonato el que logra disparar el atractivo de este juego. Con más opciones y un poco más de elementos extra, habría sido un juego perfecto.

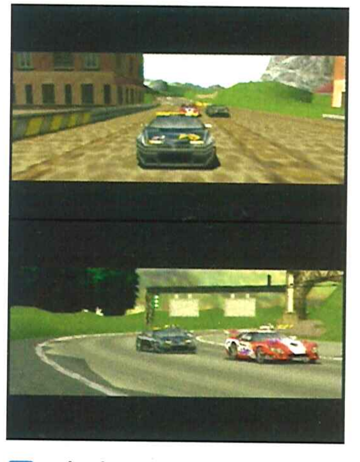
Opinión:

N64 se merecía un juego de coches de este calibre. Bólidos GT compitiendo a toda velocidad por carreteras y circuitos urbanos es un plato irresistible para cualquier amante de la velocidad. Midway ha alcanzado una gran calidad en esta modalidad, sobre todo al mostrar unas carreras siempre competidas y apasionantes y una calidad técnica incuestionable. Aún así, y a pesar del atractivo Modo Campeonato, un catálogo de opciones más amplio habría llevado al juego a lo más alto. No importa, de cualquier forma se trata de un juego de coches imprescindible para los amantes de la velocidad.

Nintendo 64 necesitaba este juego. Ahora también puede PRESUMIR de tener un sensacional SIMULADOR DE TURISMOS.



La calidad gráfica del juego es incuestionable. La solidez de escenarios y coches y algunos efectos de luz quedan patentes en todo momento.



Todas las repeticiones se ofrecen en un modo alta resolución, modo que también se puede elegir en las carreras.



Una nueva forma de ver la velocidad



Lo primero que impacta al observar en movimiento este juego, aparte de su extraordinario aspecto gráfico, es la vertiginosa sensación de velocidad que son capaces de trasmitirnos estas futuristas tablas voladoras autopropulsadas.





Tras elegir un personaje y una tabla, entramos en una de gran sala, dividida a su vez en 4, que hace las veces de menú. Aquí tenemos 2 opciones: la primera es entrar en un modo Entrenamiento, en el que realizaremos pruebas que nos servirán para adquirir un mayor grado de habilidad y conseguir mejores tablas. Dichas pruebas pueden consistir en recoger globos, pasar por un número determinado de aros o alcanzar una puntuación mínima realizando piruetas.

Las otras 3 salas sirven de puerta a los 18 circuitos del juego (6 en UK, 6 en EE.UU. y 6 en Japón), es decir, a la competición pura y dura.

En dichas carreras correremos contra otros 5 personajes con la única intención de llegar los primeros a la meta. Si nos apetece también podemos dedicarnos a hacer acrobacias y disfrutar con los saltos y rampas de este espectacular juego, pero si nuestro deseo es ganar, no podremos más que centrarnos en tomar bien las curvas y en tratar de no chocar con los numerosos obstáculos presentes en los preciosos escenarios.

UN JUEGO ESPECTACULAR

«Trick Style» resulta un juego vertiginoso y posee una realización técnica de lujo, lo que consigue que las carreras se conviertan en un auténtico espectáculo. Sin embargo, la verdad es que a la larga se convierte en un título algo insulso, debido principalmente a que no hay ítems, ataques a los contrarios ni otros alicientes similares que consigan imprimirle más emoción a las carreras.

En resumen, se trata de un juego que entra por los ojos gracias a su impresionante aspecto, pero nos da la sensación de que podía haber dado un poco más de sí.

Roberto Ajenjo



Los escenarios están plagados de rampas, pasos elevados, túneles y todo tipo de elementos que podréis aprovechar para realizar acrobacias.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



El diseño de los escenarios merece una mención especial, tanto por su riqueza y originalidad como por el bonito colorido y la calidad de los numerosísimos efectos de luces que podremos disfrutar. Geniales.

Al comenzar a jugar podremos elegir nuestro personaje en función de sus características físicas propias. Y a medida que ganemos carreras, conseguiremos también nuevas tablas, más completas y eficaces.

Alternativas: ***Si buscas un juego de velocidad que no sea de coches, -dejando a «Sonic Adventure» a un lado-, esta es la única opción disponible por el momento.***

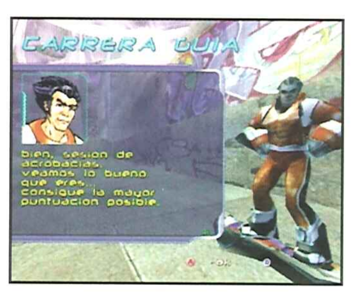
Un poco de entrenamiento





Estas fases de entrenamiento, además de ser recomendables para aprender a manejar las tablas, tienen un gran atractivo por sí solas. Desde pasar varios aros antes de que se agote el tiempo hasta una carrera en monorrail, estas pruebas contribuyen a aumentar ligeramente la vida del juego.





Este personaje (que habla castellano) se encargará de proponernos las pruebas, darnos consejos y enseñarnos nuevos movimientos con las tablas.

Acclaim trae a Dreamcast un futurista JUEGO DE SKATE realmente IMPACTANTE.





Si encontráis un raíl como éste no dudéis en engancharos a él con vuestra tabla, pues, aparte de ganar algo de tiempo, las vistas os dejarán totalmente boquiabiertos.

Piruetas en el aire



Mediante sencillas combinaciones de botones podremos aprovechar los saltos para realizar varios tipos de acrobacias en el aire, que serán puntuadas en función de su dificultad, aunque esto no afecta al resultado de las carreras. Atractivo, pero poco útil.

Gráficos: 90

Sin duda, es el mejor aspecto del juego. Los escenarios, los efectos y el suave colorido hacen de «Trick Style» un título realmente alucinante en su apartado visual.

Sonido: 83

La cañera música techno de Kurt Mantronix es apropiada y de calidad. Los efectos no lo son tanto, e incluso nos parece que algunos estorban un poco, como el repetitivo sonido cada vez que adelantamos a alguien.

Jugabilidad: 85

Habituarse a la física de las tablas es cuestión de minutos, y las acrobacias no presentan grandes dificultades en su ejecución, pero alcanzar el dominio necesario para pasar todas las pruebas y ganar carreras te tomará cierto tiempo.

Diversión: 82

Es fácil divertirse con él si te gustan los juegos vertiginosos y espectaculares. Tiene bastantes circuitos y las pruebas le dan algo más de vidilla, pero también es cierto que se echan en falta más alicientes jugables en las carreras.

Opinión:

«Trick Style» es un juego que posee una enorme calidad técnica y su presencia le aporta prestigio a la nueva consola de Sega. Sin embargo, analizando los aspectos relacionados puramente con la diversión, lo cierto es que parece que le falta algo....
Es un arcade espectacular, que engancha por su estilo de juego sencillo y directo, pero a la larga puede resultarle algo simple a quienes gusten de juegos un poco más complejos.

Valoración 85

Todo lo que sube... ¡bajaaaa!

Llevar a una consola un deporte tan especial como es el descenso de montaña en bicicleta, es todo un desafío. Pues bien, Codemasters ha asumido el reto y nos atrae a PlayStation un simulador que cumple a la perfección con su cometido.



Para afrontar tan ardua tarea, se ha comenzado por plantear la competición en forma de carreras entre dos ciclistas en un "uno contra uno" (tal y como ocurre en las competiciones de verdad), de modo que se asegure que las dosis de emoción y realismo van a encontrarse en todo momento a un nivel muy alto.

El objetivo, en cualquiera de los modos (Campeonato, Duelo, Torneo, Sencilla y Contrarreloj), será siempre el descender a toda velocidad por unas pistas repletas de pendientes y repechos, sobre todo tipo de firmes (barro, asfalto, nieve...), tratando, por supuesto, de llegar antes que nuestro competidor.

Evidentemente, la ley de la gravedad no será la única que nos impulse a bajar por dichas cuestas, sino que tendremos que ir pedaleando para aumentar nuestra velocidad, pero cuidando de no excedernos, puesto que si malgastamos nuestras fuerzas no tardaremos en ver cómo el cansancio provoca que nuestro rival nos adelante.

NO TODO ES PEDALEAR

Pero no nos limitaremos a correr sin más, sino que también existen un par de puntos que añaden un poco de variedad al asunto: por un lado está la posibilidad de realizar mediante combinaciones de teclas diversas piruetas en el aire, todas ellas muy vistosas y que le dan un toque de espectacularidad al juego, aunque en la práctica luego no influyen en el resultado final de la competición.

Por otro lado, también es posible ir mejorando los componentes de nuestra bicicleta a medida que ganamos carreras en el modo Campeonato, eligiendo así los más adecuados a cada pista: suspensiones, cubiertas de las ruedas...

Respecto a la jugabilidad, lo cierto es que el control, aun siendo puramente arcade, se resiste un poco al principio, no es demasiado intuitivo, por lo que no será raro acabar con nuestros huesos en el suelo, por ejemplo, si tomamos una curva a una velocidad excesiva.

Eso sí, un buen rato practicando en solitario en el modo Contrarreloj nos ayudará a habituarnos poco a poco al manejo de las bicicletas, empezando así a ganar carreras, y abriéndosenos de esta manera las puertas a nuevas pistas y personajes.

No cabe duda de que se le puede atribuir una cierta monotonía a «No Fear», pero en cualquier caso, también es innegable que Codemasters ha completado un título más entretenido de lo que podría esperarse de un juego basado en un deporte tan poco propicio para la simulación como es el de la bicicleta de montaña.

Recomendable sólo para los amantes de este deporte.

Roberto Ajenjo



Si abusamos del pedaleo, la barra de energía de la derecha irá descendiendo, y nuestra velocidad con ella, así que habrá que dosificar el esfuerzo.



Existen 6 ciclistas disponibles al principio, cada uno de ellos con sus propias características de potencia, resistencia, equilibrio y velocidad de recuperación al cansancio.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Acróbatas de las dos ruedas





Mediante las típicas combinaciones de teclas, se pueden realizar algunas espectaculares piruetas, como giros de 360°, soltarnos de manos y pies... No tienen ningún efecto en los resultados de la competición, pero añaden un toque de vidilla al juego.



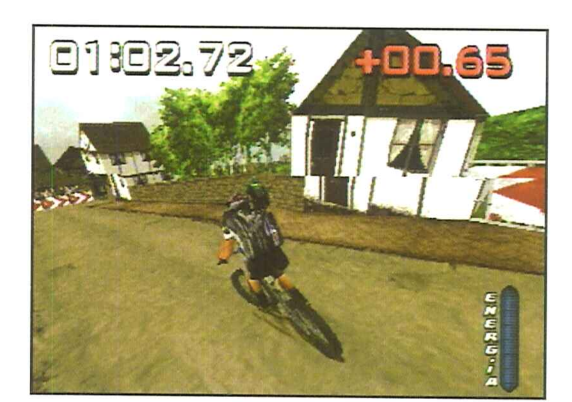
Existe una pista en la que será posible practicar nuestras mejores acrobacias a lomos de una bicicleta de montaña, recibiendo una puntuación en función de su dificultad.

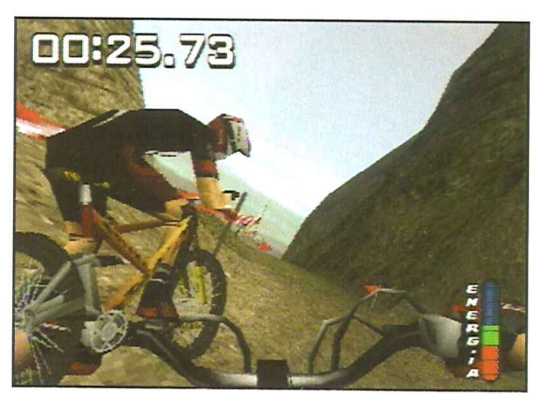


Los LOCOS de las mountain bike DISFRUTARÁN con este SIMULADOR, que posee una notable calidad técnica.

Alternativas: *Hace ya tiempo apareció un juego llamado «Extreme Games» que incorporaba entre sus varias especialidades la bicicleta de montaña, pero «No Fear Downhill» es la única opción clara para los apasionados de este deporte de riesgo.*







Antes de cada carrera decidiremos las piezas de la bici que mejor se adapten al tipo de pista. En el modo Campeonato podremos ampliarlas en número.

Auténticos todoterreno





En este juego correremos sobre una variada gama de terrenos, que condicionarán nuestra forma de conducir la bicicleta y nos obligarán a cuidar la elección de las piezas para cada carrera. Asfalto, barro, arena, nieve u otros, todos ellos exigirán mucha destreza y práctica.

Gráficos: 80

Las pistas son largas y están bien diseñadas, aunque se echa en falta un poco más de nitidez en las texturas. La sensación de velocidad también podría ser un poco mayor.

Sonido: 74

Pasa demasiado desapercibido, pues los efectos, aunque de calidad, son bastante escasos, y la música desaparece durante la competición.

Jugabilidad: 80

Al principio cuesta un poco acostumbrarse a los movimientos de la bicicleta, pero después de un par de caídas no ofrece mayor complicación.

Diversión: 78

¿Monótono? En general sí, pero no hay duda de que, como simulador de mountain bike, es divertido.

Opinión:

Codemasters ha logrado representar fielmente la sensación de descender a toda pastilla por largas y empinadas cuestas, llegando a percibir en algunos momentos esa sensación de riesgo y descontrol que (suponemos) trasmite este deporte, lo cual es todo un mérito.

Pero también es cierto que el ciclismo es una especialidad que no puede dar mucho más de sí, por lo que el juego tiende a cansar después de algunos días.

Le falla un poco la esperanza de vida, pero desde luego es un buen juego, original e innovador, pensado, eso sí, específicamente para los aficionados a este deporte.

Valoración 80

EL fútbol se estrena en Dreamcast

Llega el primer juego de fútbol para la consola de Sega y, por tanto, el primer referente para ver lo que puede de sí un genero tan popular como éste. Además, este juego viene con un claro precedente: la versión par PlayStation que os mostramos el mes pasado.

UEFA Striker

No voy a mantener el misterio por más tiempo. No, este no es el juego de fútbol revolucionario que todos estamos esperando en Dreamcast. Su calidad técnica es notable, podría decirse que muy buena... si la comparásemos con juegos de PlayStation y N64.

Pero es que incluso con respecto a su homónimo de PlayStation queda por debajo en algunos aspectos: aunque parezca increíble, su resolución en más baja, y las animaciones, diseños de estadios y jugadores y demás elementos del juego están a la par. Y eso no habla muy bien en favor de esta versión. El juego de PlayStation es muy bueno, uno de los mejores de fútbol que hay para esa consola, pero Dreamcast es una máquina mucho más potente, y eso hay que demostrarlo.

Después, el juego en sí ofrece un estilo idéntico al de la versión para PlayStation.

JUGABLE, PERO IRREAL.

Se trata de un simulador muy jugable, sencillo de controlar y recomendable para aquellos que huyan de complicaciones y extrañas combinaciones de botones. Sin embargo, el desarrollo de los partidos, pese a resultar muy entretenidos, resulta extraño, más bien irreal. Encontrar las vías para llegar a la portería contraria es muy fácil, puesto que la capacidad defensiva de los equipos es muy limitada, especialmente por el incomprensible deslizamiento de los jugadores sobre el terreno de juego, que les hace pasarse de frenada a menudo. Pero es que una vez en disposición de rematar, nos encontramos con que los porteros son auténticos portentos capaces de parar todo lo que se les envíe. Esta situación, que al principio puede resultar muy espectacular ya que las ocasiones se suceden sin cesar, puede tornarse desesperante cuando después de muchos minutos nos vemos incapaces de marcar un solo gol.

Por lo demás, al juego no le faltan torneos varios, un aceptable plantel de equipos (clubes sin nombres reales y selecciones nacionales), opciones variadas y un divertido modo entrenamiento.

Está bien, pero el fútbol tiene que dar mucho más de sí en esta consola.

Manuel del Campo



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Rage Software**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Los Campeonatos



Podremos participar en diferentes ligas o incluso en campeonatos creados por nosotros mismos, así como en un divertido Modo Reto.

A pesar de tratarse de un GRAN simulador, esta versión de «UEFA Striker» no nos ha IMPRESIONADO todo lo que esperábamos.



Como ocurre en la versión para PS, los nombres de los clubes no son reales, aunque sí los de los jugadores. En cualquier caso, disponemos de numerosas opciones de configuración para hacer jugadores y equipos a nuestra medida.







Alternativas: *De momento no hay otro juego de fútbol para Dreamcast, aunque en breve Sega lanzará «World Wide Soccer».*



Uno de los elementos que más llama la atención en el desarrollo de los partidos es la sensacional habilidad de los porteros. Esto provoca que las ocasiones se sucedan, pero que los goles tarden en llegar ante tan portentosas intervenciones.





El modo entrenamiento, además de servir para practicar, incluye un subjuego en el que deberemos superar diferentes pruebas.



Gráficos: 78

El nivel general es bueno, pero a Dreamcast hay que pedirle más. No aporta mucho en este sentido con respecto a los grandes simuladores de fútbol que hemos visto en otras consolas.

Sonido: 85

Digamos que están a un nivel aceptable, sin mostrar ningún detalle destacable ni tampoco reprochable. Los comentarios en castellano son de agradecer.

Jugabilidad: 84

El juego es muy sencillo, y el control es realmente bueno, donde las funciones de pase corto, largo y tiro están perfectamente realizadas. La función defensiva sí es mejorable.

Diversión: 81

A pesar de que el desarrollo de los partidos resulta en determinados momentos algo irreal, la diversión está asegurada, porque es muy fácil jugar y las ocasiones se suceden en ambas porterías.

Opinión:

Da la impresión de que los chicos de Rage no han exprimido al máximo las posibilidades de Dreamcast. Después de ver este mismo título en PlayStation, con resultados brillantes, esperábamos más de esta versión, y resulta que en determinados aspectos técnicos y jugables queda incluso por debajo.
Sin entrar en comparaciones con otros formatos, se trata de un buen simulador, muy jugable y divertido, pero el fútbol debe dar bastante más de sí en Dreamcast.

Valoración 80

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Lucha incombustible



La alianza entre los personajes de los comics de la Marvel y los de los juegos de Capcom sigue dando lugar a nuevos juegos de lucha 2D, un hecho que comienza ya a adquirir la categoría de tradición en cada nueva consola que aparece en el mercado.







En este caso, en la versión para Dreamcast, se ha optado por incluir a personajes de todo el universo Capcom, y no sólo de la saga «Street Fighter», por lo que en este título podremos disfrutar de un variado plantel de luchadores formado por personajes como Ryu, Megaman, el Capitán América o la Masa, entre otros.

Los combates se estructuran por parejas 2 contra 2, pero con la novedad de que ahora se nos permite cambiar el luchador activo en cualquier momento del combate, permitiendo así dar un descanso al que esté en peores condiciones, y dejarle así recuperar un poco de su barra de energía.

Los combos y golpes especiales son, como siempre, muy sencillos e intuitivos, aunque con «Marvel vs Capcom» nos hemos dado cuenta de un problema relativamente importante para esta clase de juegos en Dreamcast: que el mando de control estándar de esta consola resulta realmente incómodo.

Gran parte de culpa de este hecho la tiene la necesidad de utilizar los dos gatillos del mando, que resultan muy torpes y lentos a la hora de ejecutar las combinaciones de botones.

Si pasamos por alto este "problemilla", nos queda un juego muy entretenido, quizá algo escaso en el número de luchadores, pero al que no le falta el carisma y la espectacularidad gráfica propia de Capcom, un juego que ha conseguido entusiasmar a los usuarios estadounidenses tanto como lo hicieron los demás títulos de esta singular saga, y que seguramente gustará a los seguidores acérrimos de los juegos de lucha en 2D.

Sin embargo, para el resto de mortales no habría estado de más haber incorporado más elementos innovadores, ya sean modos de juego, personajes o cualquier otra cosa que nos impulsase a decantarnos por este título. Y es que, después de todo, no podemos dejar de preguntarnos hasta qué punto este juego aprovecha las posibilidades que ofrece un hardware tan potente como es el de Dreamcast.



El aspecto visual de esta versión es muy similar al visto en otras consolas, por lo que «Marvel vs capcom» se nos antoja como un título orientado hacia los incondicionales de la saga.

Gráficos:	73
Sonido:	72
Jugabilidad:	76
Diversión:	79

Opinión:

Como todo juego de Capcom, es vibrante, enormemente jugable y, en este caso, muy dinámico al permitirnos alternar entre dos luchadores. Pero de un juego para DC debe esperarse algo más, y no hay rasgos que diferencien claramente a «Marvel vs Capcom» de otros títulos similares para consolas inferiores técnicamente.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **SCI**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Llega precedido por la polémica. El juego que ha levantado en PC las más duras críticas por sus cargas de violencia llega a la consola de Sony. Eso sí, en esta versión los inocentes peatones se han trasformado en zombis.

Un auténtico atropello

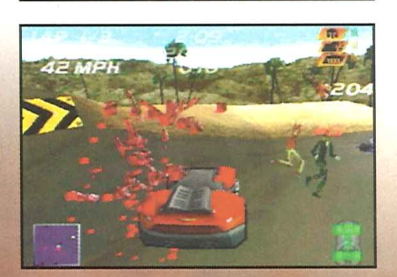
CARMAGEDDON™

La verdad es que el hecho de que se trate de un «Carmaggedon» suavizado (sin personas paseando por las calles) no afecta en nada al desarrollo del juego, que se mantiene intacto respecto a las anteriores versiones. Nuestra misión sigue siendo vencer en unas brutales carreras que se desarrollan en un apocalíptico mundo con vehículos al más puro estilo Mad Max, mientras conseguimos dinero y tiempo extra al atravesar los check points de turno y atropellar a cuantos zombies se nos pongan por delante.

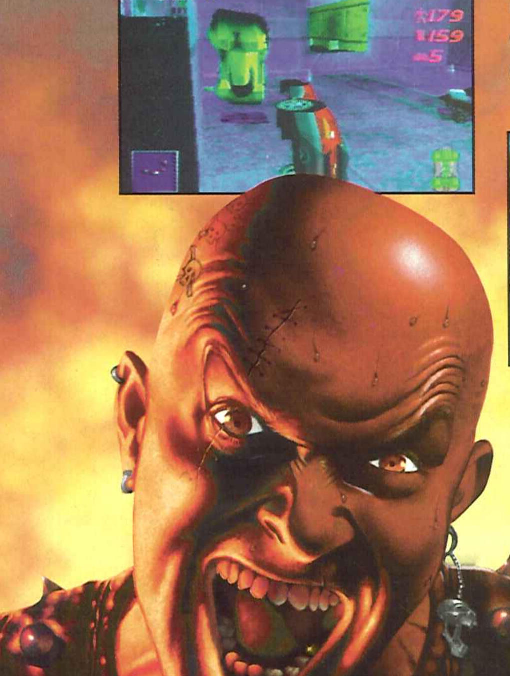
Sin embargo, aunque este planteamiento podría contar con un cierto atractivo, una mediocre realización técnica echa por tierra todas las expectativas puestas en este título. Y es que lo más grave no está en su pobre aspecto gráfico -en el que destaca un escandaloso "popping" y un baile de texturas que nada tiene que envidiarle al "Macarena"-, ni en un diseño confuso de los escenarios, con circuitos prácticamente irreconocibles. Sin duda, es el desafortunadísimo control de los vehículos lo que termina por darle el golpe de gracia a este juego.

Coches que no responden bien al control analógico -el digital resulta aún peor-, momentos en los que la velocidad crece de manera incontrolada, choques interminables con vueltas y más vueltas en el aire, y un comportamiento físico de los coches totalmente irreal hacen que conducir estas máquinas de destrucción termine por resultar verdaderamente desesperante. Si a todo esto le añadimos un altísimo nivel de dificultad -terminar una carrera resulta toda una hazaña- y una "elevada" IA para los coches contrarios -que se dedican a destrozar nuestro vehículo sin importarles lo más mínimo la competición-, nos quedamos con uno de los lanzamientos menos jugables de los últimos tiempos.

Vamos, que da la sensación de que SCI le ha dedicado más tiempo a debatir si «Carmageddon» debería ser más o menos "crudo", que a programar un buen juego, que es lo que realmente importa.

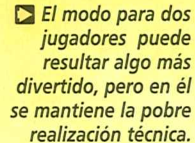


Definitivamente, en esta versión para PlayStation los transeúntes serán zombies. Y bastante feos, por cierto.









El modo para dos jugadores puede resultar algo más divertido, pero en él se mantiene la pobre realización técnica.



Gráficos:	61
Sonido:	67
Jugabilidad:	42
Diversión:	51

Opinión:

La popularidad que se ha ganado este juego -gracias a su polémico argumento- se nos antoja ahora absurda. Y es que este CD debería levantar voces en su contra, pero no por lo correcto o incorrecto de su planteamiento, sino por una flojísima realización y, sobre todo, por un control que arruina por completo la jugabilidad.

Valoración 53

TBWA

Se buscan pobladores



Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Rage**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Acción directa y sin complicaciones es lo que propone este título de Rage, con el cual la adrenalina caerá a chorros sobre nuestra PlayStation.

Mucho ruido y pocas nueces

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

«Millennium Soldier» es, tanto en esta versión como en la de Dreamcast como en la original para PC, un shoot'em up puro y duro. Vamos, que no esperes tener que hacer otra cosa que no sea disparar, disparar y disparar. Esta idea del fuego continuo es tan vieja como el propio videojuego y, a pesar de su sencillez, en algunas ocasiones ha dado unos resultados sobresalientes en cuanto a capacidad de diversión. Éste, sin embargo, no es el caso.

Por hacer una comparación más o menos reciente podemos acudir al excelente «One» o al no menos bueno «Apocalypse», títulos que, a pesar de ofrecer el mismo concepto simplista de juego, quedan muy por encima del que ahora nos ocupa. ¿Por qué razón? Pues porque poseen una realización técnica muy superior que logra sorprendernos gracias a sus constantes cambios de cámara, a sus efectistas zooms y, sobre todo, a una variada ambientación que nos lleva por escenarios de muy diversa índole.

Aquí, sin embargo, nos encontramos con dos problemas: por un lado, que la variedad de escenarios, enemigos e incluso de perspectivas (la cenital es constante), brillan por su ausencia, y al final nos acaba dando la sensación de que estamos jugando un único aunque larguísimo escenario; y por otro, que el afán de espectacularidad desborda al propio juego, de forma que las constantes explosiones hacen que frecuentemente perdamos de vista a nuestro personaje.

El único aliciente que presenta «Millennium Soldier» con respecto a los otros juegos citados es que tiene dos modos para dos jugadores, que pueden cooperar o combatir entre sí.

En definitiva, un juego de acción que aunque no podemos decir de él que sea malo -tampoco es eso-, lo cierto es que no aporta nada nuevo a un género que, de por sí, tampoco ofrece excesivos alicientes.



El juego cuenta con dos modalidades para dos jugadores. En el modo "duelo", la pantalla se divide para enfrentarnos a otro jugador.



También podemos jugar todos los escenarios del juego a dos jugadores cooperando entre sí para avanzar.

La espectacularidad de las explosiones alcanza en ocasiones tales niveles que incluso perderemos de vista a nuestro personaje.

Gráficos:	74
Sonido:	72
Jugabilidad:	74
Diversión:	75

Opinión:

«Millennium Soldier» ofrece básicamente tres cosas: acción, acción y acción. Por esta razón es un juego que en principio engancha, pero que a la larga se desvela como simple en su desarrollo y confuso por sus excesivos efectos de explosiones. Divertido para un rato o para dos amigos que tengan vocación de Rambo.

Valoración 73

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El puño del gas está girado, el marcador de las revoluciones al máximo. El olor del aceite quemado impregna el aire y todos los corredores esperan la bajada de la bandera a cuadros.... ¡Lleva tu moto hasta la victoria!.

Gasolina en las venas

Championship Motocross

El ultimo juego de motocross que llega a PlayStation viene a sumarse a la escasa oferta de este tipo de simuladores en esta plataforma.

El desarrollo del juego es de estilo arcade, por lo que podrás ponerte a correr desde el primer momento sin complicaciones. Las carreras se desarrollan en 12 circuitos a lo largo del mundo y puedes competir desde la soleada Florida hasta la lluviosa Irlanda, pasando por una pista ubicada en Sevilla... "casi ná".

Las motos están divididas en tres categorías : 125, 250, y 500 cc., siendo estas últimas las más difíciles de controlar por la velocidad que alcanzan, pero a su vez las mas espectaculares por los increíbles saltos que puedes efectuar con ellas. ¿Qué seria de este deporte sin las piruetas en los saltos?.

En ese sentido, el juego te permite que hagas el "cabra" todo lo que te apetezca y tienes dos botones habilitados para que seas el piloto más temerario y dejes al publico alucinado.

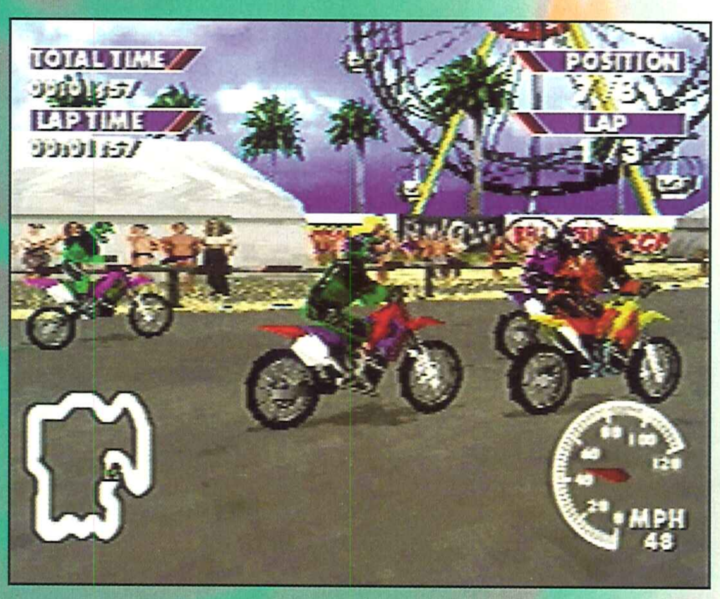
Los modos de juego incluidos son los normales en los títulos de conducción y contamos con tres vistas diferentes para no perdernos ni un detalle. Por supuesto, cuentas con la inevitable opción garaje para reglar en tu montura favorita todos los parámetros que consideres necesarios.

Gráficamente el juego presenta en algunas zonas una pixelación excesiva y los fondos en los circuitos junto con las animaciones de la motocicleta podrían haberse mejorado, lo que hace que el resultado final quede un poco desmejorado.

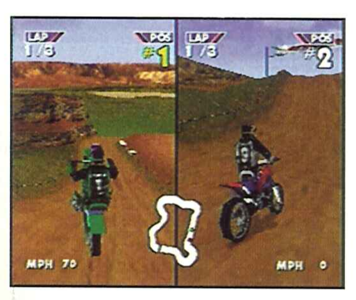
El sonido tampoco ayuda mucho y vas a comprobar cómo al cabo de dos o tres pruebas el ruido de tu moto se asemeja bastante al vuelo de un moscardón. Eso sí, la banda sonora "cañera" acompaña perfectamente a la acción.







Los circuitos en la mayor parte de su recorrido se componen de zonas de arena y barro, pero también hay tramos de asfalto que influirán bastante en el tipo de conducción y que requieren algo más de pericia por el menor agarre de las gomas en esta superficie.



El modo de pantalla partida no ofrece ralentizaciones y te permitirá competir contra ese amigo tuyo que presume de hábil.



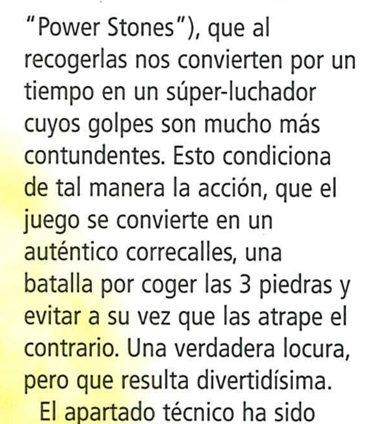
Gráficos:	76
Sonido:	73
Jugabilidad:	85
Diversión:	87

Opinión:

Este juego no es excesivamente espectacular, pero sí resulta divertido en su conjunto y es una opción a tener en cuenta... si lo que te apetece es dar saltos con la moto a la vez que sueltas los pies de los estribos y saludas con una mano antes de caer. Un juego interesante para los moteros de pro.

Valoración 79

Renovando conceptos



Si pensabais que lo habíais visto todo en el mundo de los juegos de lucha, echad un vistazo a este revolucionario juego que Capcom, curiosamente la compañía que más tradición tiene en lucha 2D, ha desarrollado especialmente para Dreamcast.

La filosofía del juego no es del todo nueva, pues se trata de un arcade 3D con libertad de movimientos, algo ya visto en juegos como «Destrega». Ahora bien, lo que desmarca a «Power Stone» de los demás es que lleva esta filosofía hasta sus últimas consecuencias, de manera que los 8 luchadores disponibles pueden moverse por cualquier parte de los escenarios (subir escaleras, correr por los tejados, etc.), e interactuar con cualquier ítem del escenario, sean piedras, sillas, columnas o armas como lanzallamas, pistolas y similares.

El más importante de estos ítems son 3 piedras (las "Power Stones"), que al recogerlas nos convierten por un tiempo en un súper-luchador cuyos golpes son mucho más contundentes. Esto condiciona de tal manera la acción, que el juego se convierte en un auténtico correcalles, una batalla por coger las 3 piedras y evitar a su vez que las atrape el contrario. Una verdadera locura, pero que resulta divertidísima.

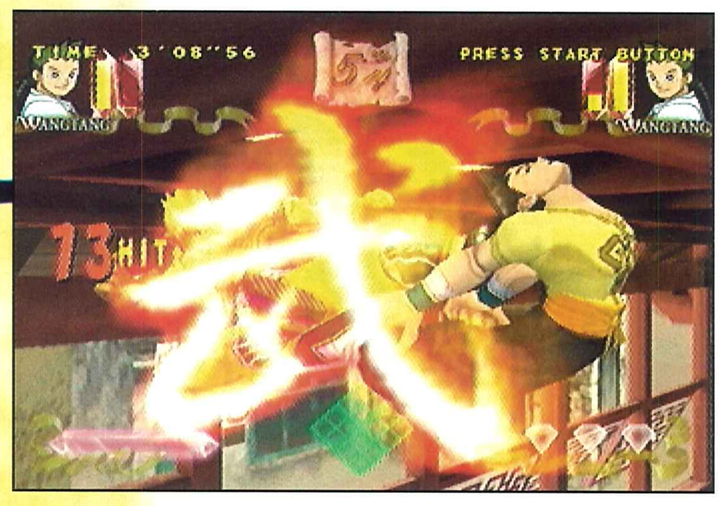
El apartado técnico ha sido igualmente cuidado, y los escenarios, además de estar muy detallados, tienen el tamaño adecuado para que los luchadores nunca se alejen en exceso, manteniendo así constante un ritmo frenético, sin darnos a penas tiempo a pensar. A esto ayuda la acertada decisión por parte de Capcom de dotar al juego de un control muy sencillo, usándose un botón para saltar, otro de patada, otro de puñetazos y el resto para golpes especiales.

«Power Stone» huye de la mecanización del típico arcade, en favor de una diversión más directa y descarada, en la que los reflejos y el instinto juegan un papel importante a la hora de ganar combates.

Un juego de lucha nada convencional al que todo aficionado a este género debería al menos echar un vistazo.

Roberto Ajenjo





El estilo de «Power Stone» es realmente diferente a cualquier cosa que hayáis visto antes. Tanto jugando sólo como en el modo versus, la acción resulta de lo más trepidante.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Ingles**

Items



No sólo disponemos de nuestros golpes para defendernos, sino que podemos ayudarnos de cualquier ítem que encontremos, sean columnas, cajas o tejados con toda libertad, y también recoger armas de los baúles.





«Power Stone» apuesta por una ACCIÓN DESENFRENADA, alejada del resto de juegos de lucha CONVENCIONALES.



El diseño de los luchadores sigue el inconfundible estilo habitual de Capcom.



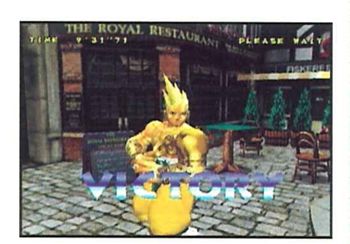
El único inconveniente del juego es que sólo dispone de 8 luchadores (más 2 ocultos).



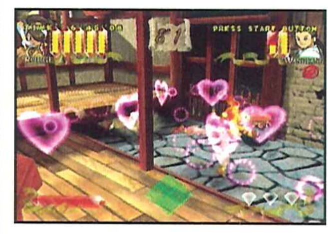
Transformaciones



Recoger las 3 piedras supone transformarnos en el "alter ego" de nuestro luchador.



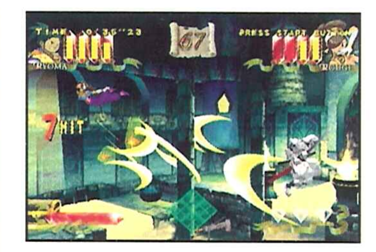
El poder de estas piedras es tal que conseguir transformarse suele ser sinónimo de ganar el combate.



Mientras estemos transformados, podremos efectuar un número determinado de golpes especiales.



La espectacularidad y eficacia de los golpes de un luchador transformado es abrumadora.



Alternativas:

En el campo de las 3D, está «Virtua Fighter 3tb», de calidad parecida y planteamiento más clásico. Dentro de poco también aparecerá el que será el monstruo del género, «Soul Calibur».



Gráficos: 90



Los personajes, de estética manga, están muy bien diseñados y se mueven con gran soltura por los amplios escenarios. Tanto las texturas como los efectos de luz refuerzan la sensación de calidad.

Sonido: 86



Sigue la tónica general de todos los juegos de Capcom y, como es habitual, cumple su labor eficazmente, aunque tampoco hace grandes alardes.

Jugabilidad: 91



El control es tan sencillo que en apenas 15 minutos ya seremos capaces de realizar todo tipo de golpes casi sin darnos cuenta. La dificultad no es demasiado elevada, pero sí la justa para no acabarnos el juego en un rato.

Diversión: 87



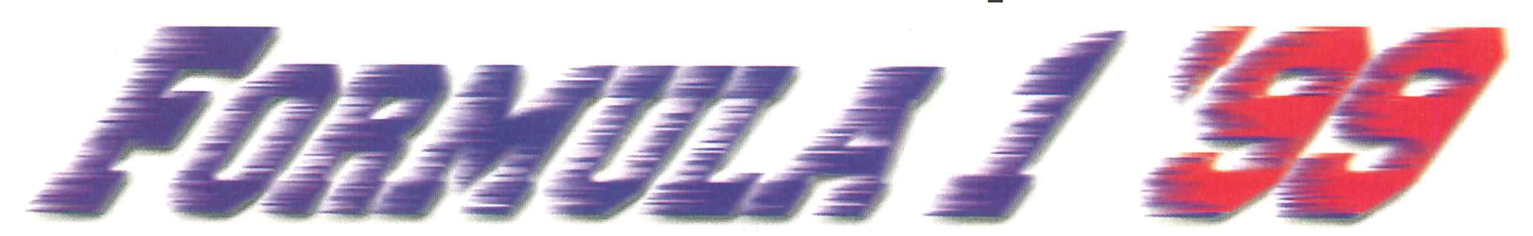
Sólo 8 luchadores y 2 modos (arcade y versus) no parecen dar para mucho, pero el juego resulta lo suficientemente frenético y emocionante como para asegurar horas y horas de diversión.

Opinión:

La idea de Capcom era arriesgada en un principio, pero el balance final es muy positivo.
Olvidaos del típico juego de lucha a base de combinaciones de botones: en este juego prima la velocidad y la picardía por encima de la mera habilidad con el pad de control. Su inconveniente es que puede acabarse un poco pronto, debido a los escasos luchadores y modos de juego, pero esto no es óbice para que el tiempo que paséis con él lo disfrutéis a tope.

Valoración 89

Sin novedad en el paddock



La espectacular serie deportiva que nació en 1996 parece que ha tocado techo. Si el año pasado los muchachos de Psygnosis no consiguieron mejorar las primeras y geniales versiones, parece que el 99 tampoco será el año de la sorpresa.





No os queremos llevar a engaño: «F-1 ´99» es un gran simulador de fórmula 1, muy realista en el tratamiento de las características de cada vehículo, con un montón de opciones -todas ellas configurables-, y además con la licencia oficial de la FIA, lo que significa que podremos correr con los coches y escuderías del campeonato del mundo, este año por fin, con De la Rosa y Gené.

Sin embargo, a la hora de valorar este compacto no podemos dejar de lado sus precedentes en la serie, que cada año nos sorprendían con nuevas opciones, perspectivas y modos de juego. Y digo nos sorprendían, porque puestos a jugar a la edición del 99 no hemos podido encontrar nuevos elementos que hagan de esta entrega algo muy diferente a la de temporadas pasadas.

TODO SIGUE IGUAL

El motor gráfico -tercera generación del que corría sobre el juego original- tampoco consigue esta vez eliminar un molesto "popping" en la generación de los fondos, que por otra parte tampoco alcanzan un gran nivel de detalle; la sensación de velocidad no es para tirar cohetes, ya que resulta demasiado brusca con algunas perspectivas, aunque los efectos de luz en tiempo real (estos sí que son nuevos) sí mejoran ligeramente el aspecto general del juego.

Por otra parte, el control analógico sí ha mejorado en suavidad y precisión, pero aún resulta recomendable acudir a la cruceta si queremos conseguir un buen puesto -una misión casi imposible si activamos todos los elementos de la simulación-, y eso sí, los modos de juego siguen siendo suficientes para abarcar a todo tipo de usuarios,y las carreras resultan en general muy divertidas.

Menos comprensible es la desaparición del uso del "Link Cable" para unir dos consolas con dos televisores -aunque se mantenga la pantalla partida para dos jugadores-, y de algún punto de vista (aunque todos los que se conservan son jugables). Si no hay muchas novedades al menos que no se eliminen elementos ¿no?

Y es que si se han creado unas expectativas del calibre de las anteriores entregas, uno no puede dormirse en los laureles y limitarse a actualizar la fórmula de siempre, aunque se parta de una fórmula de gran calidad.

David Martínez

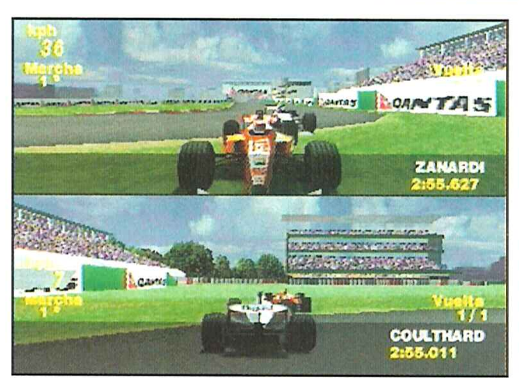


La parada en boxes nos permite modificar prácticamente todas las características de nuestro monoplaza.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Psygnosis**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Corriendo cara a cara

El juego -pese a no contar con la opción de 4 jugadores gracias a "Link Cable"- nos permite competir contra un amigo a pantalla partida horizontal o vertical, sin que la velocidad de juego se resienta lo más mínimo.



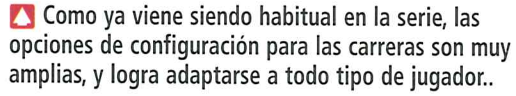
Pilotos y circuitos están actualizados para la presente temporada, españoles incluídos.





Este nuevo «F-1» es el MEJOR de la serie, pero sus novedades son tan ESCASAS con respecto a su PREDECESOR que el resultado no es del todo satisfactorio.



Como ya viene siendo habitual en la serie, las opciones de configuración para las carreras son muy amplias, y logra adaptarse a todo tipo de jugador..



El aspecto visual ha sufrido algunas mejoras con la incorporación de efectos de luz en tiempo real y una mayor suavidad en los movimientos.

Alternativas:

Aunque quizás en términos absolutos ésta pueda ser considerada como la mejor entrega de la saga, lo cierto es que el hecho de que «F-1 97», esté en Platinum es toda una tentación. «Monaco GP», aunque no tiene licencias oficiales, también es un gran juego.




Gráficos: 89

El aspecto de los vehículos ha mejorado con los efectos de luz aunque el aspecto general es muy similar al del 98.

Sonido: 90

El cuidadísimo rugido de los motores -diferente para cada vehículo- y los comentarios en castellano cumplen a la perfección.

Jugabilidad: 87

El control de los diferentes vehículos se ajusta a cada piloto gracias al gran número de opciones configurables, eso sí, el control analógico puede resultar algo complicado.

Diversión: 88

Desde la simulación más realista, hasta el arcade más jugable, podemos escoger el estilo de juego, por lo que este compacto se hace asequible a cualquier tipo de jugador.

Opinión:

Sin ofrecer ninguna novedad especialmente destacable, la entrega del 99 mantiene. lógicamente, un gran nivel. Con ligeras mejoras visuales por un lado y algunas ausencias notables en modos de juego por otro, las carreras siguen manteniendo un ritmo trepidante y entretenido. Además, el control de los monoplazas se ha mejorado, y el compacto se encuentra actualizado en pilotos y escuderías a la actual temporada.
Pero a una secuela hay que exigirle mucho más y este juego es excesivamente similar a la anterior versión.



Valoración 83

Tipo: **Puzzle**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Activision**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

El clásico «Tetris» vuelve a ponerse de moda. Con una versión para PS aún por llegar, y un cartucho ya en el catálogo de N64, Capcom nos trae su particular versión.

Las fichas de Disney

TETRIS MAGICAL CHALLENGE

En los dos últimos meses hemos asistido al nacimiento de dos nuevas versiones del «Tetris» para Nintendo 64.

Tanto «The New Tetris» como el cartucho que ahora nos ocupa han intentado sacarle el máximo partido al clásico juego de las fichas, intentando darle un nuevo "look" -más acorde con los tiempos que corren- y nuevos modos de juego, aunque con desiguales resultados.

Los muchachos de Capcom no han sabido conservar la frescura del juego de Pajitnov, y pese a haber dotado a «Tetris Magic Challenge» de un apartado visual muy atractivo -protagonizado por los personajes más carismáticos de Disney-, las novedades que han incorporado al sistema de juego no han hecho sino empobrecer al original.

Un cortísimo modo historia que intercala alguna que otra escena con textos en inglés, un sistema de penalización por fichas -en el que se nos "castiga" con la caída de las piezas más grandes e irregulares que podáis imaginar-, y la posibilidad de jugar con las reglas de la recreativa, son las principales novedades de la enésima versión del «Tetris».

Sin embargo, todas estas incorporaciones han surgido en detrimento del juego en sí, y no es que las fichas hayan dejado de caer -o que haya dejado de ser divertido, ni mucho menos-, pero lo cierto es que la velocidad del movimiento en los diferentes niveles está desajustada -pasando del aburrimiento a la extrema dificultad en un instante-, los "efectos especiales" que acompañan a cada Tetris dificultan la visión, y las nuevas fichas tienen un diseño pobre.

Además se echan en falta un mayor número de modos de juego, y sobre todo la posibilidad de jugar en una partida a cuatro jugadores.

Si estás pensando en hacerte con este popular puzzle, «The New Tetris» es la mejor opción, aunque éste tiene a Mickey y compañía, con lo cual puede que interese más a los peques.



El argumento del -muy corto- modo historia se irá desarrollando en simpáticas escenas animadas acompañadas por textos en inglés, que se intercalan con las partidas.









Gráficos:	81
Sonido:	82
Jugabilidad:	83
Diversión:	82

Opinión:

Aunque el estilo de juego sea el mismo de siempre y la diversión está asegurada, los personajes de Disney no han sabido aumentar el encanto del clásico juego de las fichitas. La falta de modos de juego, las nuevas fichas y el corto modo historia, colocan al cartucho de Capcom por debajo de su competidor en N64.

Valoración 82

Las motos se estrenan en Dreamcast con un juego que sobre todo destaca por su endiablada rapidez. Máquinas japonesas que se desplazan a la velocidad del rayo a lo largo de sinuosos circuitos son las protagonistas.

Rápido como el rayo



No son las carreras de motos una modalidad que se prodigue en las consolas. Por eso cualquier nuevo representante es recibido con alegría por los amantes de la velocidad.

No es éste, sin embargo, ningún campeonato del Mundo oficial ni nada parecido. Con la única licencia del equipo Suzuki Alstare bajo el brazo, el grupo de programación Criterion (los mismos de «TrickStyle») nos presentan unas carreras de motos que desde el primer momento muestran su principal virtud: una sensación de velocidad impresionante, que más las hace parecerse a las naves de «Wipeout» y compañía que a cualquier juego de motos anterior.

Tal es así que en las carreras lo realmente importante es hacer gala de unos reflejos de Jedi para no pegarnos un trastazo de los que hacen época. Algo casi inevitable por otro lado, aunque no demasiado grave, puesto que gracias al descarado sentido arcade de todo el juego una caída apenas supone perder algún puesto en la carrera, que recuperaremos al instante a poco que manejemos la máquina con cierta destreza.

Es este sentido arcade el que provoca que las carreras sean emocionantes y siempre tengamos a algunos de los ocho rivales en pantalla. Es imposible quedarse rezagado ni tampoco sacar demasiada ventaja desde la primera posición. Eso sí, la obligatoriedad de quedar primero para avanzar en el campeonato impide tener demasiados fallos.

El control exquisito de la motos ayuda bastante, pero a tanta velocidad y con unos circuitos tan sinuosos los golpetazos están a la orden del día.

Con unas carreras tan trepidantes y competidas, es una lástima que el juego no ofrezca más posibilidades, y que el modo Campeonato resulte algo sosete. Hay diferentes motos, sí, pero muy parecidas. Las opciones son escasísimas, el Campeonato no sorprende y el modo para dos jugadores no presenta ninguna variable.

Desde luego, con una base tan sólida este juego podía haber dado mucho más de sí.

Manuel del Campo

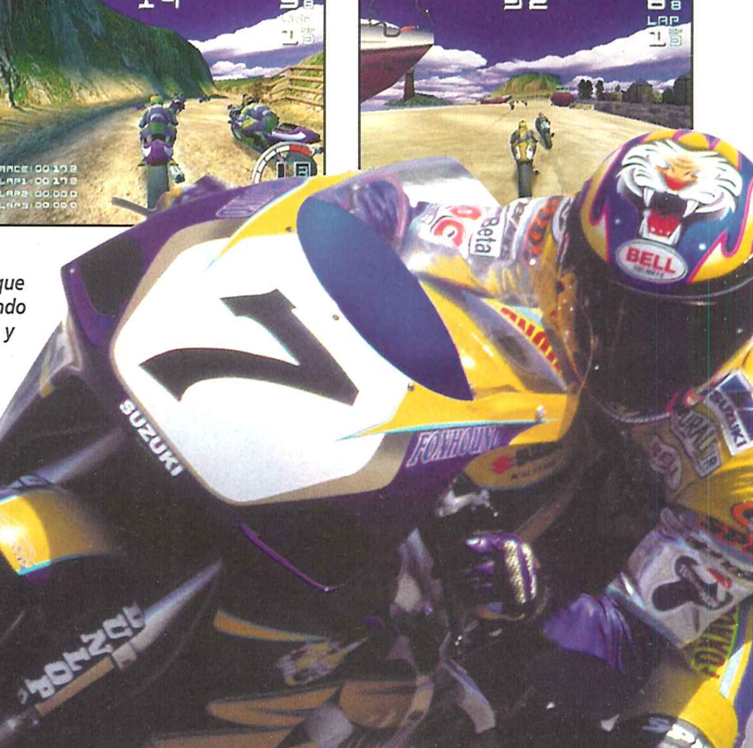








Hay 6 motos, que iremos descubriendo progresivamente, y a las que podremos ajustar sólo estas tres variables.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

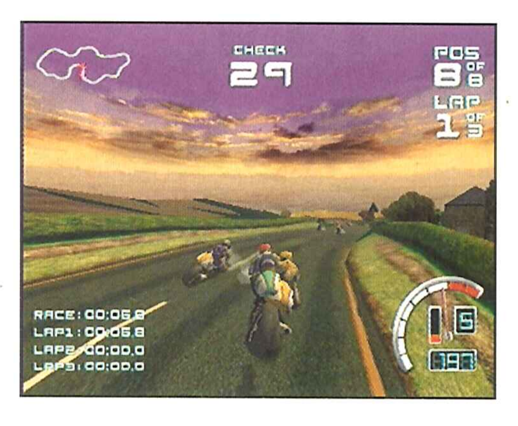
El Campeonato

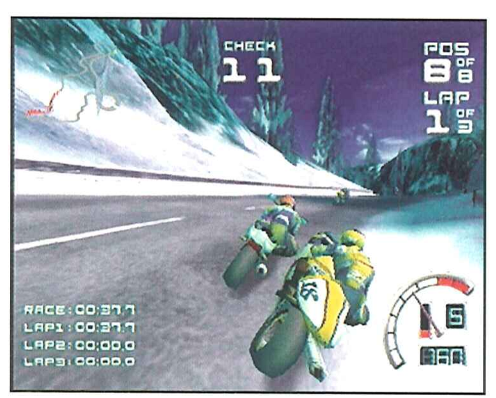
PUNTOS DE CAMPEONATO GANADOS

POSICIÓN	NOMBRE	TIEMPO	PUNTOS
1.	FUJIWARA	1:38.6	10
2.	LOLIN	1:38.9	6
3.	CHILI	1:39.3	4
4.	PIROVANO	1:39.6	3
5.	CHAMBON	1:44.9	2
6.	MADRIAN	1:50.8	1
7.	TRENEE	1:54.6	0
8.	ALMOORE	1:58.6	0

CONTINUAR

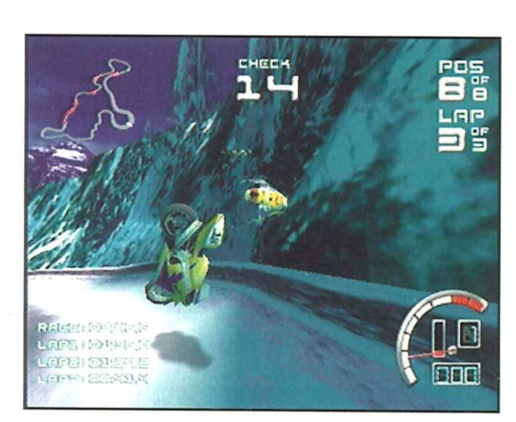
Se divide en nueve campeonatos con al menos tres circuitos, donde el objetivo es quedar primero para poder acceder al siguiente. No tiene más historia.





El primer juego de MOTOS de Dreamcast ofrece una velocidad TREPIDANTE pero no ofrece demasiadas OPCIONES.





El control de las motos es excelente, pero la velocidad y el diseño de los circuitos provocarán numerosas caídas como ésta. No son demasiado graves. Es fácil remontar.

Alternativas: *Juegos de motos en Dreamcast no hay ninguno por el momento y no parece que vaya a haberlo en breve. De velocidad tenéis los de coches -«Sega Rally» y «Speed Devils»- aunque «Suzuki» es sin duda el más rápido.*



Los 12 circuitos del juego están muy bien realizados y se sitúan en 7 localizaciones diferentes.



Para dos jugadores



El modo para dos jugadores resulta apasionante dado el sentido arcade del juego, pero se podrían haber incluido algunas variables y opciones para aumentar sus posibilidades.

Gráficos: 87

Presentar una alta calidad gráfica a una velocidad de vértigo tiene mucho mérito. Quizá las motos podrían haber dado más de sí.

Sonido: 78

El sonido de las motos cumple y la música tecno es bastante apropiada aunque algo repetitiva.

Jugabilidad: 88

El control de las motos es excelente y, a pesar de la impresionante velocidad, no es difícil conducir una vez se conocen los circuitos. Arcade puro.

Diversión: 80

Las carreras son enormemente divertidas y emocionantes, pero el juego anda muy escaso de opciones y posibilidades.

Opinión:

Estamos ante un caso típico y que siempre resulta doloroso. Un juego divertido y muy bien realizado queda cojo por sus escasas posibilidades. Se ha hecho lo difícil -conseguir una notable calidad técnica, una sensación de velocidad impresionante, una jugabilidad muy ajustada...- y después no han incluido lo, a priori, más sencillo: modos de juego, opciones... «Suzuki» es, por tanto, un arcade que engancha desde el primer momento, pero que pierde fuelle cuando comprobamos que no da mucho más de sí. Aún con todo, las sensacionales y emocionantes carreras y el modo para dos jugadores son de lo más espectacular y, si buscáis velocidad pura, no quedaréis decepcionados.

Valoración 83

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N. D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El retorno del "comecocos"

El famoso "comecocos" cumple su vigésimo aniversario y Namco lo celebra llevando hasta nuestras pantallas a su gran clásico con algunas divertidas e interesantes novedades.



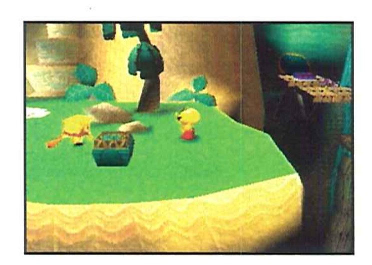
Sí amigos, vuelve el "comecocos" de toda la vida, la máquina que copaba lugar de honor en los antiguos billares y que tantas monedas de cinco duros nos hizo gastar en su día.

Evidentemente, el juego en sí no es original en su concepto, pero sí lo es en su presentación, ya que el punto fuerte de este compacto radica en la incorporación de dos nuevos modos de juego junto al clásico formato de siempre.

El modo "Mazes" nos transporta a una versión en 3D del juego, que confiere un aire más moderno al imperecedero protagonista, si bien el objetivo sigue siendo el mismo, es decir, superar laberínticas pantallas comiendo todas las frutas y cocos que se pongan en nuestro camino.

Pero es el modo "Quest" el que nos sorprende con un simpático y original plataformas en el que las peripecias de nuestro protagonista se desarrollan en diversos mundos con un aspecto general un tanto infantil que después no resulta tal. Y es que pasar las distintas fases del juego e ir saltando de plataforma en plataforma eliminando a los graciosos enemigos con los que nos vamos a cruzar se torna muy adictivo por la bien ajustada jugabilidad.

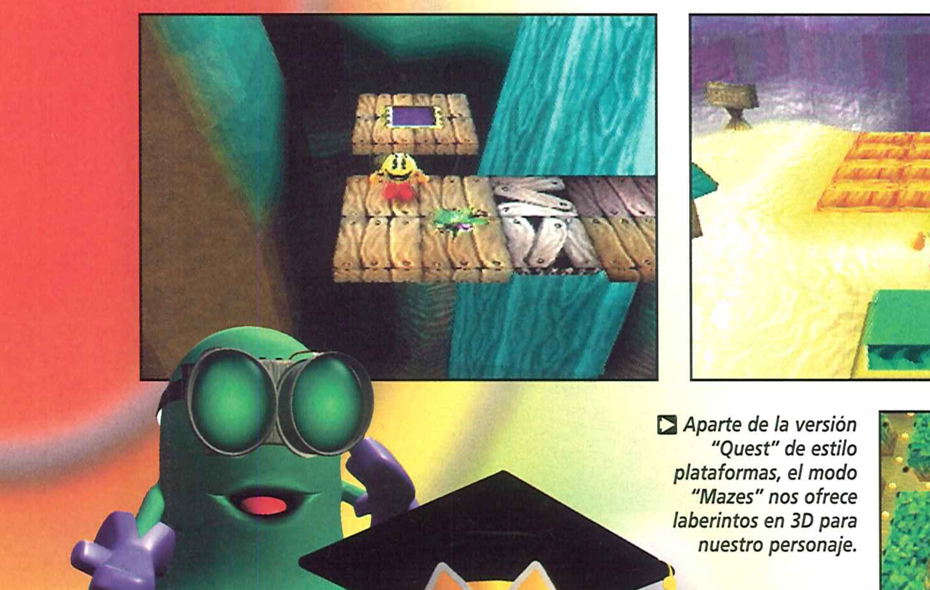
Un juego sencillo y bastante largo con el que pasar buenos ratos sin mayores pretensiones, quizá orientado hacia los más jóvenes y a aquellos capaces de disfrutar con uno de los más grandes clásicos de la historia.



El modo Quest nos presenta un simpático plataformas, sencillo, pero de larga duración.



El colorido y el carisma del protagonista son dos de las señas de identidad de este nuevo «Pacman»





Aparte de la versión "Quest" de estilo plataformas, el modo "Mazes" nos ofrece laberintos en 3D para nuestro personaje.



¿Recuerdas el repetido sonido "Waka.. waka... wakaa..."? Con la opción "Classic" obtendrás toda la adicción que destila este imperecedero título.



Gráficos:	73
Sonido:	71
Jugabilidad:	85
Diversión:	78

Opinión:

Uno de los títulos que más horas de escuela nos ha quitado vuelve más atractivo que nunca. El lavado de cara que le han dado los chicos de Namco, no hace sino otorgarle una atmósfera especial. Imprescindible para nostálgicos y coleccionistas y recomendable para el resto de los mortales.



Valoración 78



- Tipo: **Simulador de billar**
- Compañía: **Awesome Develop.**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

La bola blanca comienza a rodar...

Jimmy White's 2 CUEBALL

Virgin trae hasta nuestras pantallas este juego de destreza para que tengamos una auténtica mesa de billar en el salón de nuestra propia casa.



La flamante Dreamcast recibe entre sus múltiples lanzamientos un juego de billar basado en las variedades de pool y snooker. Y es aquí mismo donde encontramos el primer handicap, ya que para la mayoría de nosotros las reglas de estas variantes nos resultan bastante desconocidas y realmente hace que en los primeros compases te encuentres perdido y sin saber qué es lo que debes hacer para ganar la partida.

La cosa se suaviza un poco con el pool, que no es otra cosa que el billar americano, como normalmente lo llamamos aquí.

La realización técnica del juego es notable, tal y como se debe esperar de una consola de estas características, y gráficamente apunta buenas maneras. Los escenarios estás ubicados en dos salones, los cuales se pueden visitar virtualmente en un recorrido prodigioso.

Los jugadores están representados por unos guantes blancos y un taco, y las animaciones de éstos, tanto a la hora de atacar la bola como cuando se encuentran a la espera de que el otro jugador realice su tiro, están elaboradas a un alto nivel técnico.

También tenemos dos vistas diferentes para seguir la partida, una cenital que cambia a un plano cercano cuando se emboca una bola en la tronera y una vista que nos ofrece un primer plano de la mesa en 3D.

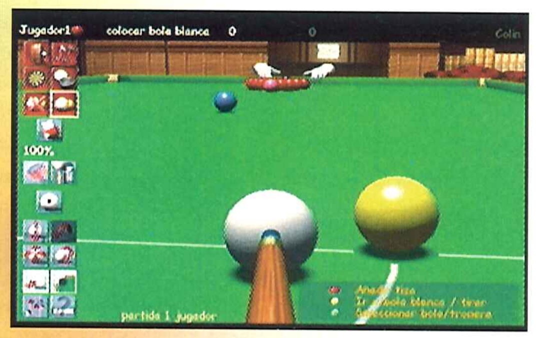
Todo esto va aderezado por unas melodías simpáticas, algunas más afortunadas que otras, con las que se hace algo más llevadero la labor de derrotar uno a uno a los veinte rivales de que consta el juego.

El problema llega a la hora de jugar en sí, ya que nos encontramos con una alarmante falta de precisión ante la imposibilidad de poder dar el ángulo correcto a la bola. La sensibilidad de la dirección da pequeños saltos y la mayoría de las veces nos desesperaremos al comprobar que la inclinación correcta está justo en medio de uno de ellos y que no podemos seleccionarla.

Ni siquiera los cuatro curiosos sub-juegos que incorpora el compacto hacen que este defecto pase inadvertido y le hace perder algunos enteros al resultado final.



Por si en algún momento te apetece cambiar de aires, tienes a tu disposición cuatro juegos secundarios que incluyen dardos, damas, tragaperras y el clásico Dropzone.



Este título cuenta con gran cantidad de opciones a la hora de atacar la bola. Puedes dar tiza al taco, variar la altura de golpeo, cambiar el efecto y muchas cosas más.

Gráficos:	87
Sonido:	79
Jugabilidad:	63
Diversión:	65

Opinión:

Si eres aficionado al billar, este simulador te va a impresionar, pues supera en sus aspectos gráficos a cualquier otro editado hasta la fecha en cualquier consola. Otra cosa es que lo encuentres jugable y divertido...
Los dardos y las damas le añaden ciertos alicientes.

Valoración 70

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **CRI**
- Distribuidora: **SEGA**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **2**
- Idioma: **Castellano**

Distracción a las cuatro ruedas



La velocidad se ha convertido en el género más concurrido de la recién estrenada consola de Sega. Rallies, Fórmula 1, turismos... y ahora son los buggies de competición quienes se suman a la fiesta.



El número de circuitos se reduce a seis y en ellos se mantienen constantes las condiciones climatológicas. Eso sí, la información está en castellano.







El juego incluye una opción para dos jugadores, pero se echa en falta la presencia de otros vehículos controlados por la consola.



A estas alturas parece difícil encontrar un juego de velocidad que resulte innovador. Por eso, los muchachos de CRI se han decantado por las espectaculares carreras de buggies para su próximo lanzamiento en Dreamcast.

Saltos, vuelcos y colisiones están a la orden del día en unas carreras en las que se ha tratado de aunar un control cercano a la simulación con un comportamiento de los coches dinámico y algo exagerado, más próximo al arcade.

Sin embargo, el resultado de este extraño cóctel no ha sido el esperado y la excesiva dureza de la dirección -dando la impresión de que el coche no es capaz de girar en algunas ocasiones-, una suspensión demasiado blanda, y sobre todo, la escasa sensación de velocidad convierten las carreras en una competición bastante extraña.

Por otro lado, el número de circuitos -tan sólo 6-, el escaso garaje de vehículos disponibles, y las sosas bonificaciones que obtenemos al acabar las diferentes competiciones (tan "sugerentes" como un nuevo color disponible para nuestro coche) no le añaden interés a ur juego que resulta divertido en las primeras partidas pero que termina por hacerse pesado.

Las típicas opciones para modificar el coche, la posibilidad de guardar las repeticiones y un modo para dos jugadores (en el que se echan en falta coches controlados por la máquina), completan un juegc que no parece capaz de competir con las maravillas de la velocidad que ya hemos tenido ocasión de disfrutar en Dreamcast.









Gráficos:	80
Sonido:	79
Jugabilidad:	67
Diversión:	70

Opinión:

«Buggy Heat» nos propone una extraña mezcla entre arcade y simulación que no termina de cuajar, en parte por su complicadísimo control, y en parte por el escaso número de circuitos, vehículos y opciones de juego disponibles.
En Dreamcast, tienes «Sega Rally 2» y «Speed Devils» como mejores exponentes del género.



Valoración 74

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **11.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

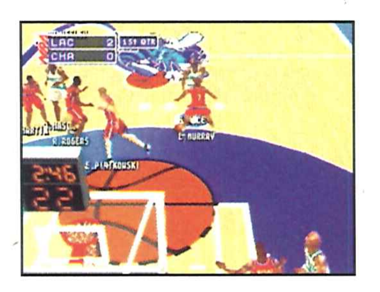
I Love This "Shame"



Comienza una nueva temporada y ya están aquí los primeros juegos con la correspondiente actualización de jugadores y equipos para este año. Esta vez ha sido Konami la compañía más rápida en brindarnos la oportunidad de luchar por el anillo de campeones de la NBA.



Las plantillas de los equipos están actualizadas. Lo malo es que los nombres aparecen constantemente...



Cada vez que cargamos un juego deportivo en nuestra consola, buscamos las novedades que intentan convertir ese título en "el definitivo", hasta la siguiente temporada, claro. Este año el primero en caer en nuestras manos ha sido este de Konami, el cual cuenta con las plantillas y equipos participantes en la temporada 99-2000 de la NBA. Sin embargo, de entrada, el número de opciones resulta bastante reducido -se echan en falta concursos de mates, gestión de jugadores y modos de juego- por lo que la primera impresión no es buena.

Pero los problemas surgen al jugar, ya que en un intento de cuidar el apartado visual -pese al buen aspecto de los jugadores- se ha cargado la pantalla de elementos que dificultan el juego: el nombre de los jugadores entorpece la visión, y el extraño movimiento de cámara -con varias perspectivas- nos descoloca cada vez que movemos el balón. A todo esto hay que añadir un control impreciso -sobre todo en el cambio de jugadores-, unos tiros libres complicados, y unos contraataques demasiado rápidos y confusos.

Las repeticiones, la posibilidad de driblar de un modo sencillo, y el concurso de triples añaden algo de interés a un simulador que, la verdad, nos ha dejado bastante fríos.



En cualquier momento podremos disfrutar de la repetición de las últimas jugadas del partido.



También es posible jugar el All-Star entre conferencias de la NBA.



El concurso de triples resulta más divertido que los propios partidos.



El cambio de perspectiva provoca que los partidos resulten confusos.

Gráficos:	78
Sonido:	74
Jugabilidad:	68
Diversión:	72

Opinión:

La escasa jugabilidad de este cartucho y un apartado gráfico que no pasa de correcto dan al traste con esta nueva incursión de Konami en el terreno deportivo. Además, tampoco se nos ofrece un apabullante número de opciones ni modos de juego que puedan hacer pasar por alto sus defectos técnicos.





Juegos & Cía.
Cada mes en tu quiosco
Sólo 350 Ptas.
Una nueva revista...
Noticias
PC/Consolas
Reportajes
Juegos
Comparativas
Trucos
Sólo 350 Ptas.
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 3
Juegos & Cía.
Reportaje
PlayStation 2, el futuro de Sony
Próximamente
PC PSX N64 DC
Rayman 2, salto a las 3D
Test
PSX N64 GBC
Carmageddon, ¡Acaba con los zombies!
Test
PC PSX
Ya está aquí, Prince of Persia 3D
GTA2
Chico malo busca coche bueno
Próximamente
Donkey Kong 64
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos
...para una nueva generación
Hobby Press

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Red Storm**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Cuerpos de élite

Tom Clancy's RAINBOW SIX





Desde que se anunció que el famoso título de PC «Rainbow Six» iba a llegar a PS, comenzaron los interrogantes sobre cómo sería posible trasladar un juego tan complejo -una hábil mezcla entre estrategia y "shoot ´em up"- a la máquina de Sony. Muy sencillo, en lugar de integrar todos los elementos, los señores de Red Storm han "recortado" el juego, limitándose a recrear -con mayor o menor fortuna- las partes de acción del original.

Sin embargo, dejando a un lado las odiosas comparaciones, la verdad es que puestos a jugar, este compacto ofrece un realismo nunca antes visto en un juego de este género. Equipo real, selección de armas, miembros de características diferentes que nosotros podremos asignar a cada acceso y, sobre todo, un estilo de juego muy creíble convierten a «Rainbow Six» en lo más parecido a formar parte de un grupo antiterrorista.

Nada de items especiales, armas con munición infinita o número de vidas: este compacto ofrece mucha tensión, muertes con un sólo disparo y detalles de extraordinaria crudeza, lo que le convierten en un juego exclusivamente para adultos.

Sin embargo, lo que hace que este título pierda casi toda su fuerza es su mediocre apartado gráfico, su pésimo control y su elevadísima dificultad.

Un juego para expertos que puede enganchar por su planteamiento tan realista.



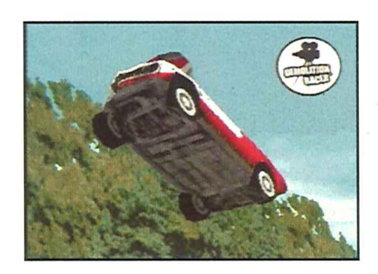
El realismo con el que este shoot'em up subjetivo aborda la acción le convierte en un juego recomendable sólo para adultos.

Gráficos:	75
Sonido:	68
Jugabilidad:	70
Diversión:	76
Valoración	75

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Accolade**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Máxima destrucción

Demolition RACER

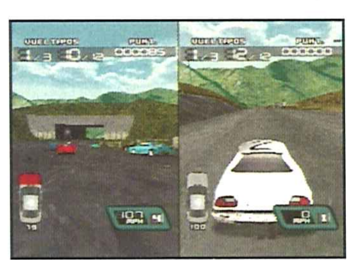




Los creadores de «Test Drive 4 y 5» nos ofrecen un nuevo juego de carreras en el que, aparte de ganar, debemos destrozar cuantos más coches mejor.

El planteamiento no es excesivamente original pero sí atractivo. Sin embargo, a la hora de ponerlo en práctica la cosa cambia. Y es que a pesar de que la variedad de modalidades de juego y de que el número tanto de vehículos como de circuitos es aceptable, la dificultad del juego es tan alta que más de uno se desesperará.

Si a esto le añadimos la poca definición de los vehículos y la pesadez de su banda sonora, nos queda un juego mediocre que no hace más que aumentar en número la ya larga lista de juegos de carreras de destrucción. Tan sólo su notable sensación de velocidad puede hacer que algunos lo encontréis atractivo.



La versión para dos jugadores es más rápida que la de un jugador. Increíble pero cierto.



Tendremos la opción de cambiar de color y el logotipo de los coches. El mejor detalle de «Demolition Racer»



Si al dar un salto caemos encima de otro coche, lo destruiremos al instante. ¡500 puntos, colega!



Gráficos:	69
Sonido:	68
Jugabilidad:	63
Diversión:	70
Valoración	67

La Fuerza es intensa en este juego



Pocas presentaciones necesita este juego con el que LucasArts y Electronics Arts nos ofrecen la posibilidad de revivir en nuestra PlayStation las emocionantes aventuras del nuevo capítulo de la saga cinematográfica más exitosa de todos los tiempos.

La aparición en los cines de la última película de George Lucas ha supuesto todo un acontecimiento a nivel mundial, y por eso LucasArts no ha escatimado esfuerzos para crear un juego basado en ella que esté a la altura de lo esperado.

La intención de los programadores ha sido la de ofrecer un título que siga fielmente el desarrollo de la película, y podemos decir que han cumplido el objetivo a la perfección, ya que pasaremos por las mismas localizaciones y emocionantes situaciones que podemos ver en la gran pantalla.

Desde la escapada de los caballeros Jedi de la nave de la Federación, hasta el descenso a la ciudad submarina de Otoh Gunga, o la huida del palacio de Theed, todo está perfectamente recreado en el juego con una apariencia gráfica que resulta tan atractiva como variada.

Para vivir esta emocionante aventura, iremos alternando el control de cuatro de los protagonistas principales de la película: Obi-Wan, Qui-Gon Jinn, la Reina Amidala y el Capitán Panaka, aunque en la mayoría de los niveles controlaremos al primero.

Con ellos tendremos que intentar superar once fases en las que tenemos que cumplir distintos objetivos, que pueden ir desde ayudar a la Reina Amidala a cruzar un territorio repleto de enemigos hasta rescatar a Jar Jar Binks.

UNA AVENTURA MUY VARIADA

Aunque se puede considerar como una aventura de acción, «La Amenaza Fantasma» combina elementos de otros géneros, logrando una mezcla atractiva y variada que le confiere personalidad propia. Junto a la exploración del entorno y la interacción con diferentes personajes, tendremos que combatir al más puro estilo beat'em up contra los cientos de robots que la Federación ha colocado en nuestro camino, además de resolver pequeños puzzles y superar zonas de plataformas.

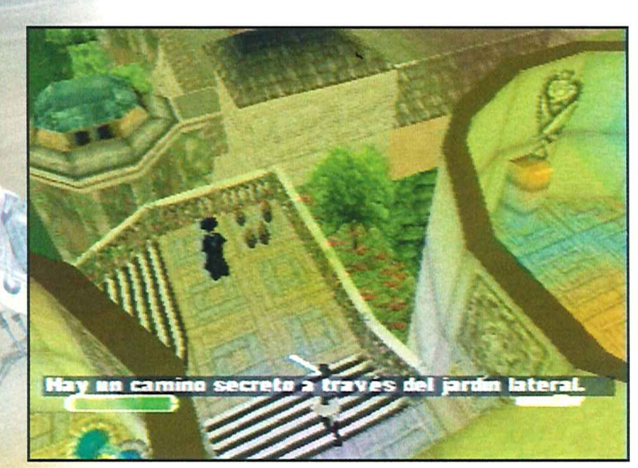
El seguimiento de la acción se realiza mediante una cámara que se encontrará siempre situada a nuestra espalda, ofreciendo una perspectiva que permite seguir el desarrollo sin muchos problemas. Este sistema se resiente tan sólo a la hora de realizar saltos que requieren cierta precisión, un defecto que puede llegar a desesperar.

En definitiva, estamos ante un juego muy divertido que encantará a los fans de Star Wars, pero que satisfará igualmente a los que busquen una buena aventura de acción.

Rubén J. Navarro



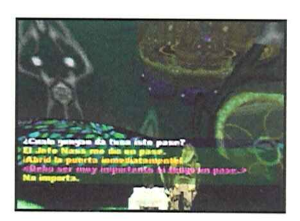
En nuestro deambular por los diferentes escenarios encontraremos numerosos ítems y armas, como detonadores termales, pistolas láser o botiquines.



- Tipo: **Aventura / Beat'em up**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Electronics Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Habilidades de Jedi



Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi dominan por completo los poderes de la Fuerza, y así lo demuestran desviando los disparos enemigos con su sable láser, utilizando el "empujón" de Fuerza para aturdir a sus rivales, dando saltos mucho más largos de lo normal o recurriendo a trucos mentales Jedi para sortear a los centinelas.



La traducción de los textos que ha llevado a cabo EA España es impecable. En cuanto a las voces, todos los personajes, excepto Qui-Won Jin, están doblados por los mismos actores que se encargaron de hacerlo en la película. Un auténtico lujo.

No sólo los FANS de la película, sino todos los aficionados a las AVENTURAS podrán disfrutar a tope con este SENSACIONAL juego de LucasArts.



«La Amenaza Fantasma» tiene un fuerte componente de plataformas que en muchos casos toman la forma de complicados puzzles, como éste en el que las columnas se hunden al pisarlas.



Alternativas:

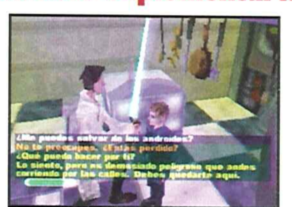
La original mezcla de géneros hace que tan sólo encontremos algo semejante en «Xena: La Princesa Guerrera», cuya realización y ambientación quedan bastante por debajo de este estupendo juego de LucasArts.



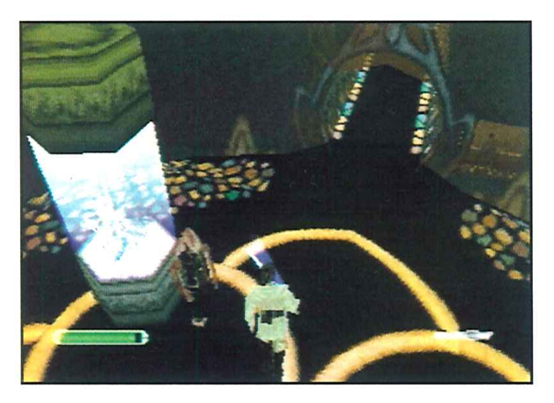


El sable láser es el arma más importante del juego. Con él podemos devolver los disparos enemigos.

Misiones suplementarias




Al ir avanzando, encontraremos varios personajes que nos prestarán ayuda o que nos pedirán la nuestra. Por ejemplo, si ayudamos a este niño, su madre nos recompensará con un botiquín, muy útil para pasar una zona repleta de enemigos.





Comenzamos manejando a Obi-Wan, pero al avanzar controlaremos también a Qui-Gon Jinn, a la Reina Amidala y al capitán Panaka.



Preparados para cualquier situación







Los personajes tienen una amplia gama de movimientos, ya que además de correr y realizar dos tipos de salto, pueden colgarse de los salientes, nadar y realizar volteretas laterales muy útiles para esquivar los disparos.

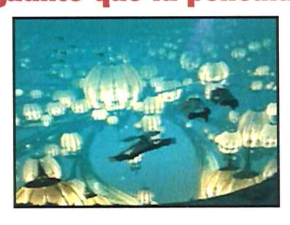
El ESPÍRITU de la película ha sido reflejado a la PERFECCIÓN en este juego que, además, posee un apartado gráfico realmente BRILLANTE.





En ocasiones os encontraréis ante sencillos puzzles que dan variedad pero que no os llevará demasiado tiempo resolver.

Igualito que la película





Durante el juego podréis ver varias escenas sacadas de la película y muchas más realizadas con el mismo motor del juego que reproducen diálogos del film. Además, os llevaréis una sorpresa al ver que algunas se han creado específicamente para el juego.

Gráficos: 89

No son rompedores, pero cada nivel refleja a la perfección los escenarios de la película con todo lujo de detalles, efectos de luz y variedad de personajes y elementos.

Sonido: 96

Es Episodio 1 de principio a fin: las geniales melodías de John Williams se conjugan con un doblaje impecable realizado por las mismas personas encargadas de hacerlo en la película. ¡Así se hace!

Jugabilidad: 89

Las animaciones de los personajes son fluidas, rápidas y no presentan ningún problema de control, aunque a la hora de realizar saltos que requieren precisión la cámara dificulta bastante la tarea.

Diversión: 91

Toda la emoción de la película condensada en un compacto que os mantendrá enganchados durante días a la consola.
Lo único achacable es que el juego resulta tan adictivo que los once niveles pueden saberos a poco.

Opinión:

LucasArts ha realizado un juego muy completo que, sin grandes alardes técnicos, capta a la perfección el espíritu del Episodio 1 gracias a una acertada mezcla de géneros, aderezada con todos los personajes, situaciones y banda sonora de la película.
El perfecto doblaje y la traducción de los textos redondean un título imprescindible para los fans de la saga, que encontrarán un juego hecho a su medida.

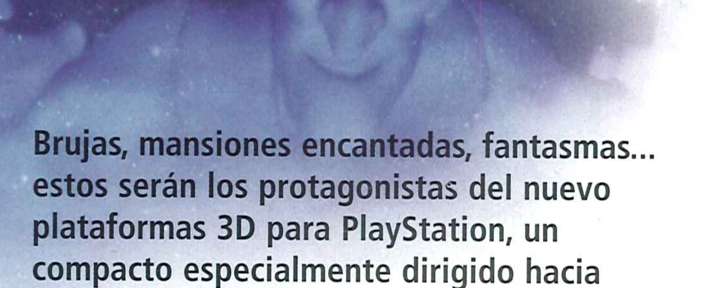




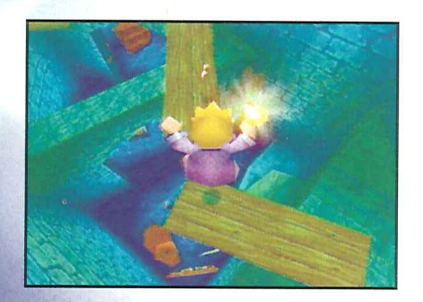
No te atrevas a tocar mi cazadora
Official Licensed product
Ferrari
Compra tu volante Guillemot con licencia Ferrari y participa en el sorteo de 300 magníficas cazadoras Oficial Ferrari
Corre no te quedes sin tu volante.
SHOCK 2 RACING WHEEL
GUILLEMOT SHOCK 2 RACING WHEEL
disponible para PlayStation y Nintendo 64
- Sus 2 motores independientes permiten sentir cada sacudida y cada choque en las manos
- Diseño deportivo estilo Fórmula 1
- Ergonómico gracias a su textura de goma que proporciona mejor agarre
- Cambio de marchas F1, iguales que el Ferrari F355 F1
- Multiples funciones y botones
Guillemot
VISÍTANOS EN EL SIMO STAND Nº 6030
TOYS"R"US
Consigue una exclusiva cazadora oficial Ferrari con la compra de tu volante Guillemot
Promoción válida del 2 al 30 de noviembre de 1999
www.guillemot.com



Plataformas de ensueño



Brujas, mansiones encantadas, fantasmas... estos serán los protagonistas del nuevo plataformas 3D para PlayStation, un compacto especialmente dirigido hacia los más pequeños de la casa.



Aunque el diseño de algunos escenarios pueda parecer complicado, las fases se superan casi sin darnos cuenta a base de correr y saltar como locos.

Siguiendo la estela de algunos títulos anteriores para PlayStation -como «Rascal» o el más reciente «Kingsley»- la propuesta de «40 Winks» es convertir el clásico desarrollo de plataformas tridimensional en cosa de niños.

Y el camino escogido para lograrlo es un juego que resulta completamente asequible en todos sus aspectos.

PENSADO PARA AGRADAR DESDE EL PRIMER MOMENTO

Un control muy sencillo -aunque no siempre facilitado por un juego de cámaras algo lento-, y un desarrollo que alterna pequeños puzzles con niveles en los que lo primordial son las plataformas -ya que el número de enemigos es muy escaso-, sirven como armazón a un juego que, además de muy jugable, resulta sorprendente por un excelente acabado gráfico.

No sólo nos vamos a encontrar con unos solidísimos escenarios por los que mover a nuestros simpáticos personajes -mientras atendemos a un importante despliegue de efectos de luz, transparencias y demás alardes gráficos-, sino que además el diseño y colorido de personajes y niveles evoca a la perfección el ambiente infantil en el que se desarrolla la aventura.

Por otro lado, la posibilidad de alternar en el uso de nuestro personaje entre los dos hermanos protagonistas -que también pueden disfrazarse de diferentes maneras para ganar nuevas habilidades- o los subniveles de bonus en que el desarrollo cambia por completo, -como en las carreras a lomos de una escoba de bruja, con las que iremos ganando nuevos items- añaden una gran variedad a este compacto.

PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Sin duda serán los más pequeños quienes más disfrutarán con las aventuras de esta simpática pareja, pues los más "talluditos", aunque también encontrarán un plataformas divertido y variado, seguramente lo encontrarán demasiado fácil, ya que los niveles se superan sin apenas dificultad, y puede que se les haga algo corto.

En cualquier caso, un juego de una excelente factura y de un indudable encanto.

David Martínez



A lo largo de nuestra aventura también podremos disfrutar de pequeños minijuegos, como esta carrera contra la bruja a lomos de una escoba.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **GTI**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



Nuestro personaje no contará con un gran repertorio de acciones: le bastará con saber saltar.



El colorido y diseño de los escenarios recrea el ambiente de los sueños infantiles.

Alternativas: *«Spyro 2» es algo más complicado, extenso, y tan "bonito" o más que este «40 Winks».*

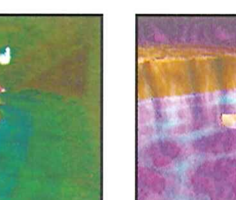




El personaje de tus sueños









Además de los dos niños protagonistas, a lo largo del juego podremos encontrar disfraces que nos permitirán transformarnos en superhéroes -ninjas, trogloditas, payasos...- que dispondrán de nuevas habilidades, necesarias para superar algunos niveles.

Tanto por su SENCILLO desarrollo como por sus GENIALES gráficos, este CD encantará a los "peques".



Durante el juego también podremos disfrutar de unas bonitas escenas de vídeo.





Gráficos: 86

Los escenarios no son muy grandes, pero recrean a la perfección el ambiente infantil que rodea al juego y muestran un colorido, solidez y diseño extraordinarios.

Sonido: 87

Graciosas melodías y notables efectos sonoros ambientan este mundo de fantasía. Además, los diálogos están perfectamente doblados al castellano.

Jugabilidad: 81

Aunque las cámaras no nos sigan con la rapidez que nos gustaría, el hecho de que no haya saltos complicados, y la suavidad del control con el stick analógico, redondean este correcto apartado.

Diversión: 79

Ideal para los más jóvenes y demasiado fácil para los iniciados, aunque su "bonito" aspecto y la originalidad de algunos niveles pueden hacernos pasar buenos ratos a todos.

Opinión:

Un plataformas 3D que, sin ofrecer ninguna cualidad verdaderamente novedosa, cuenta con los alicientes de poseer un apartado gráfico muy atractivo y un desarrollo variado y sencillo a la vez. Un título orientado hacia los más pequeños de la casa, que sin duda, disfrutarán de lo lindo rescatando duendecillos en un mundo de ensueño y en el que no encontrarán excesivos problemas.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **General Ent.**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Pena, penita, pena

Pen pen



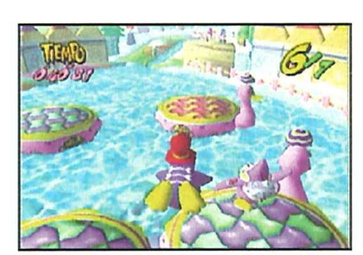
La primera incursión de Dreamcast en el terreno de las "carreras locas" ha sido también una de sus primeras decepciones.

En «Pen Pen», se nos propone participar en un extraño triatlón -nadar, correr y deslizarse por una pendiente helada- controlando una serie de animales con aspecto de pingüino de dibujos animados.

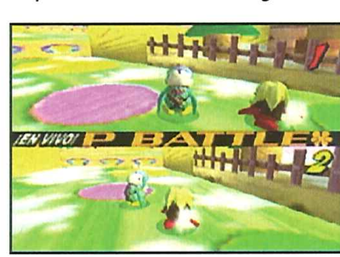
Un tiburón, una morsa y hasta 6 personajes más se enfrentan en unas monótonas carreras -basadas en pulsar periódicamente un sólo botón e intentar no chocar con todos los elementos que se cruzan por la pantalla- a lo largo de 5 circuitos muy parecidos entre sí, por lo que el GD resulta demasiado corto.

Por otro lado, los modos para 4 jugadores y la posibilidad de ir recogiendo algún que otro objeto -sin ninguna utilidad durante las carreras-, no consiguen elevar el tono general del juego, que además de volverse incontrolable en determinados momentos, se hace aburrido desde las primeras partidas.

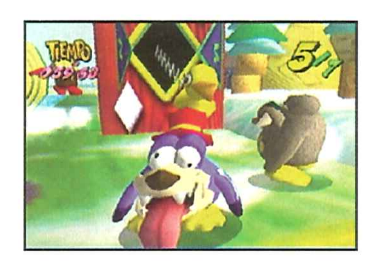
Ni siquiera los más pequeños, que podían sentirse atraídos por su colorista aspecto visual, podrán disfrutar este juego, ya que su extraño control dificulta demasiado la conducción.



El juego termina por reducirse a esquivar obstáculos casi a ciegas.



Con varios jugadores, aumenta la diversión, pero no lo suficiente.



Todos los personajes tienen un alocado aspecto de dibujos animados.



Las pruebas se desarrollan en tres tipos de pista diferentes.



- Tipo: **Simulador/Shoot'em up**
- Compañía: **Rage**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

La enésima invasión

Incoming



Durante cada misión podremos pilotar diferentes vehículos militares.



Los efectos de luz son realmente espectaculares, lo mejor del GD.

El argumento más utilizado por los videojuegos, la invasión alienígena, sirve como pretexto para lanzar al recién estrenado panorama de Dreamcast esta extraña mezcla entre simulador militar y arcade que llega directamente desde PC.

Sin embargo, la idea de pilotar los vehículos más variados -tanques, helicópteros, aviones, y torretas- para detener el avance de las naves extraterrestres, que a priori puede resultar my atractiva, ha terminado por ser uno de los planteamientos más sosos que hemos podido "disfrutar" hasta el momento en Dreamcast.

Gran parte de la culpa reside en que tanto las misiones como los escenarios resultan demasiado parecidos entre sí, y en que las diferencias entre pilotar uno u otro vehículo se reducen a manejar un punto de mira para cazar las naves.

Además, la realización técnica también flojea en algunos aspectos, ya que aunque los gráficos rozan una calidad fotográfica, recrean paisajes monótonos -desiertos, parajes nevados, enormes pistas de aterrizaje... - que no aprovechan las posibilidades de la consola.

Vamos, que si «Incoming» se hubiera quedado en el PC, de donde procede, tampoco habría pasado nada.



El modo multijugador a pantalla partida es la opción más entretenida.



El apartado gráfico es espectacular, pero demasiado repetitivo.



No pararás hasta que los tengas todos



Durante los últimos meses hemos venido hablando del fenómeno Pokémon. Pues bien, ha llegado el momento de analizar las cualidades del juego en sí, (en sus dos ediciones, Rojo y Azul), y conocer el origen de su abrumador éxito en todo el mundo.

La primera pregunta que os puede venir a la cabeza ante este juego es: ¿Es «Pokémon» el Juego de Rol que conseguirá destronar a «Zelda DX»?

Pues bien. Antes que nada hay que decir que, pese a que ambos pertenecen al género de los RPG, en realidad se trata de dos juegos muy diferentes, que poco tienen que ver entre sí. Veamos. A diferencia de «Zelda», «Pokémon» no concede tanta importancia a la investigación y a la búsqueda de objetos, ni a las conversaciones con los personajes del juego, aunque ambas cosas están también presentes y en cantidad notable. Aquí son los combates los que acaparan casi todo el protagonismo y, de hecho, son la base principal del argumento.

De hecho, «Pokémon» no es el típico Juego de Rol en el que te puedes quedar atascado por no saber cómo avanzar, sino que nuestra principal labor se centrará en recorrer hasta el último rincón del mapeado para encontrar a todos los Pokémon posibles, incorporarlos a nuestra lista e ir enfrentándolos con otros que encontremos para que vayan adquiriendo fuerza y experiencia.

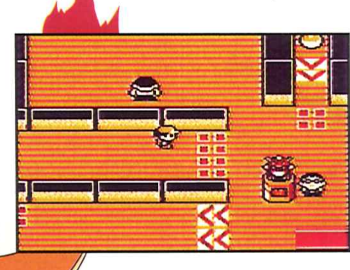
COMPLETA LA COLECCIÓN

En esencia, este es el último fin de «Pokémon», y todo gira en torno a la idea de hacerse con las 150 especies que existen (139 en cada Edición).

Se pueden conseguir nuevos Pokémon de muchas maneras diferentes (encontrándolos en zonas concretas del mapa, por evolución de alguna especie que ya poseamos, intercambiándolos con un amigo...), pero si queremos hacernos con el listado completo, tendremos que dedicar horas y horas hasta descubrir todos y cada uno de los secretos de ambas Ediciones.

De esta forma tan sencilla, «Pokémon» consigue atrapar al jugador, que puede terminar por obsesionarse pensando en dónde conseguir esa especie tan rara de Pokémon de la que le ha hablado un aldeano, o cuál es la mejor manera de atrapar a ese otro que no hace más que escaparse de nuestras manos.

Ahora bien, esto va un poco en detrimento de la variedad, ya que la gran mayoría del tiempo lo pasaremos afrontando combates que, salvo en el caso de los más importantes, terminan por hacerse algo repetitivos. Están bien planteados en el sentido de que tenemos que pensar qué clase ►



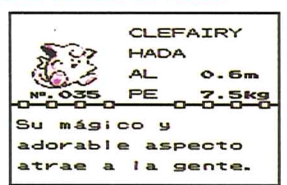


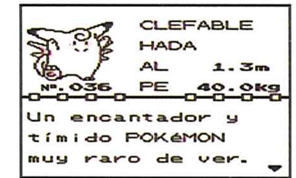




Tipo: **Juego de Rol**
Compañía: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo España**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Mira cómo crecen

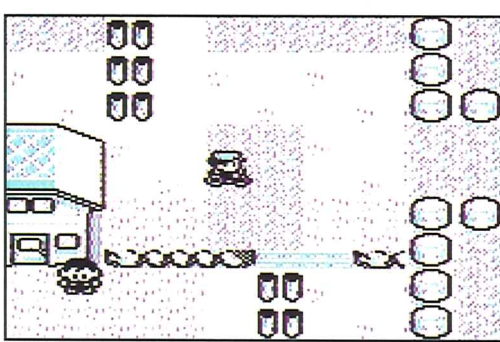




Con el paso del tiempo, algunos Pokémon pueden ir creciendo y evolucionando, dando lugar a nuevos tipos. Por esta razón, es conveniente utilizar a todos los que poseamos cuando sea posible, pues de otro modo no podremos conseguir todas las especies existentes de Pokémon.

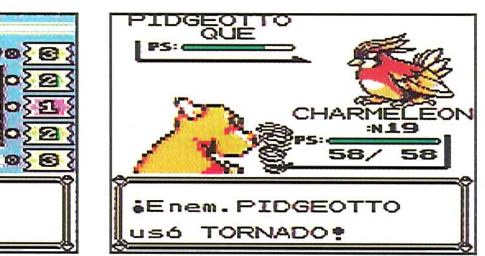
«Pokémon» es un título DIFERENTE, que propone un estilo de juego realmente ADICTIVO.





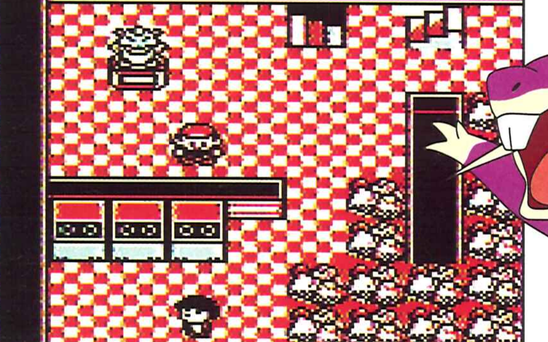
Para movernos por el mapeado, podremos usar algunos medios de transporte como bicicletas o algunos Pokémon con la habilidad de volar.

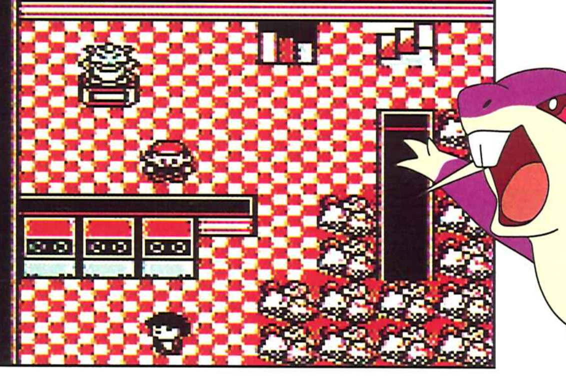






El objetivo del juego es atrapar los máximos Pokémon posibles para participar en la Liga Pokémon, donde nos enfrentaremos a los mejores entrenadores de Pokémon del mundo.





Una fauna muy completa







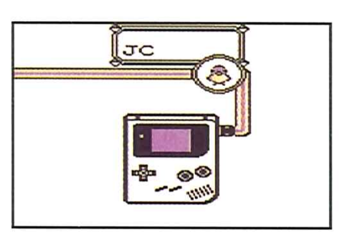


Según vayamos capturando Pokémon se irán incorporando a una lista llamada "Pokédex", en la que podremos conocer sus características físicas, el tipo al que pertenecen y su origen. Algunos de ellos sólo pueden encontrarse en determinadas zonas del mundo Pokémon (en un río, en el Safari, etc.), y otros evolucionan con el tiempo, pero todos ellos son igualmente necesarios.



Intercambia tus Pokémon





Gracias al Cable Link, es posible conectar dos Game Boy con ambas Ediciones del juego -Rojo y Azul-, y así intercambiar las especies exclusivas de cada una de ellas. Además, también sirve para enfrentar en un combate nuestros Pokémon con los de un amigo.

Distintas clases de Pokémon









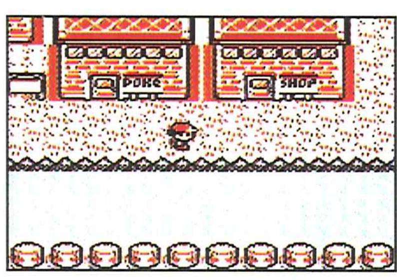
Los Pokémon están divididos en varias clases que determinan el tipo de ataques que son capaces de aprender y ejecutar, y que les hacen más o menos resistentes al resto de ataques (agua, fuego...) Por ello, debemos elegir con cuidado nuestra estrategia en los combates, ya que el más poderoso Pokémon puede resultar del todo ineficaz al enfrentarlo contra otro de otra clase.

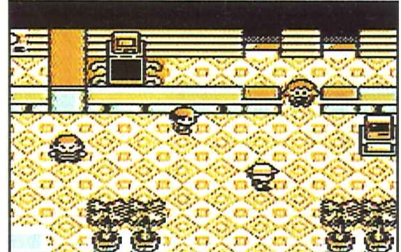


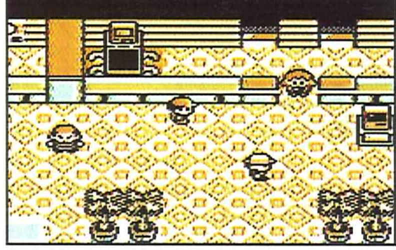
Nintendo España ha realizado una excelente traducción del juego, lo que ayuda a disfrutar por completo de él.

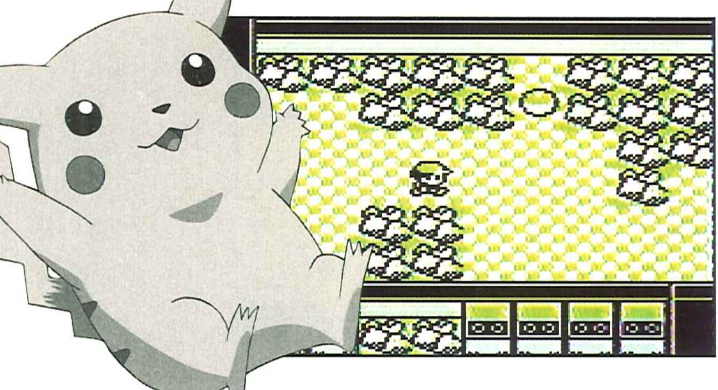


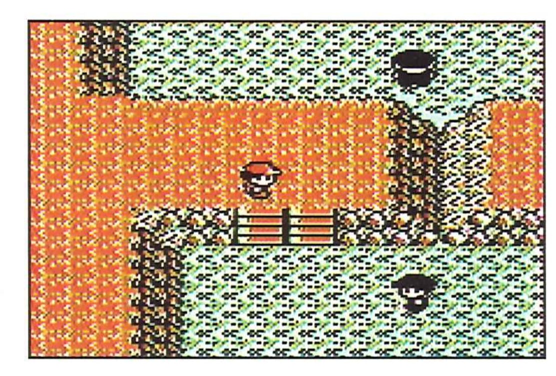
Alternativas: *«Pokémon» es un juego único en su especie. No hay ningún otro juego al que se le pueda comparar.*











de ataques son más efectivos al tipo de Pokémon que nos enfrentamos (puesto que, por ejemplo, un ataque de fuego no hará daño a un Pokémon acuático), pero con el paso del tiempo y con la práctica esto puede convertirse en algo un poco rutinario, sobre todo si no somos muy aficionados a los combates por turnos típicos de los RPG.

En cualquier caso, «Pokémon» es un juego muy largo y atractivo, perfectamente capaz de enganchar a grandes y pequeños. Sin duda, y volviendo a la pregunta inicial, resulta menos variado, menos completo y menos envolvente que «Zelda», pero lo cierto es que «Pokémon» es un juego diferente a todo lo visto y no puede ser comparado con ningún otro.

Es uno de esos títulos que rompe esquemas por por su enorme originalidad y no nos cabe la menor duda de que se va a convertir en un auténtico fenómeno.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 86
Lo mejor es la variedad y detalle de los Pokémon, aunque los escenarios tienen un nivel aceptable.

Sonido: 72
Las melodías se hacen algo repetitivas y simplemente acompañan.

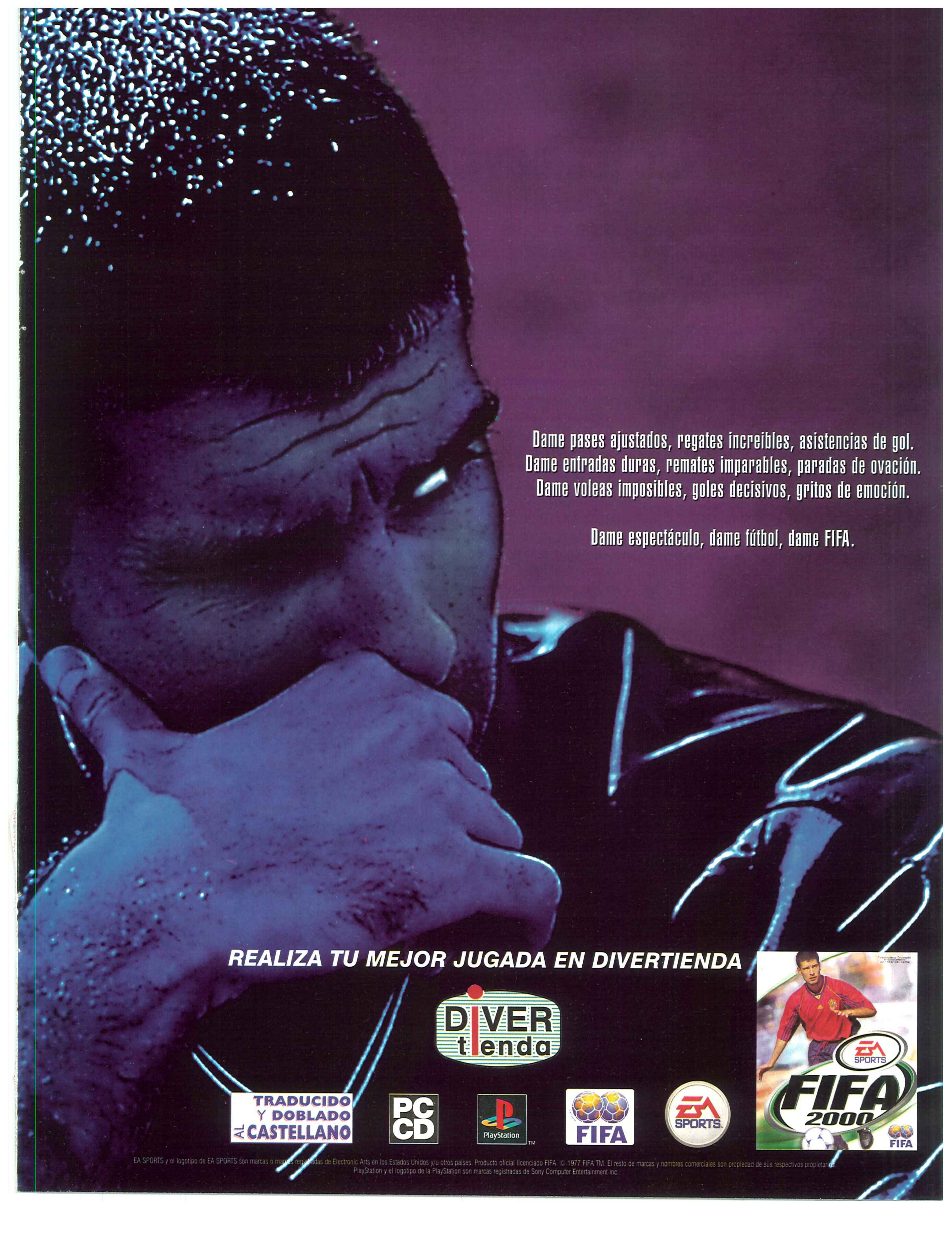
Jugabilidad: 94
Una vez aprendido el sistema de juego y de los combates, no existe más complicación que la de atrapar un Pokémon tras otro. Y además, está traducido al castellano.

Diversión: 92
Todo el interés de este juego se centra en coleccionar Pokémon. Ni más, ni menos.

Opinión:
Lo primero que tenemos que decir es que aunque hemos comentado «Pokémon» como si fuera un sólo juego, en realidad son dos cartuchos «Pokémon Rojo» y «Pokémon Azul». Lo que ocurre es que ambos juegos son iguales y tan sólo difieren en algunos Pokémon.
Una vez hecha esta aclaración y hablando del propio juego, «Pokémon» es, de una manera figurada, una especie de "colección interactiva", con todo lo que ello conlleva.
Es decir, que quizás hay juegos más variados o más vistosos, pero, te advertimos que una vez que conectes por primera vez «Pokémon» en tu consola, te resultará literalmente imposible separarte de ella hasta que consigas hacerte con todos estos simpáticos y peleones personajes.



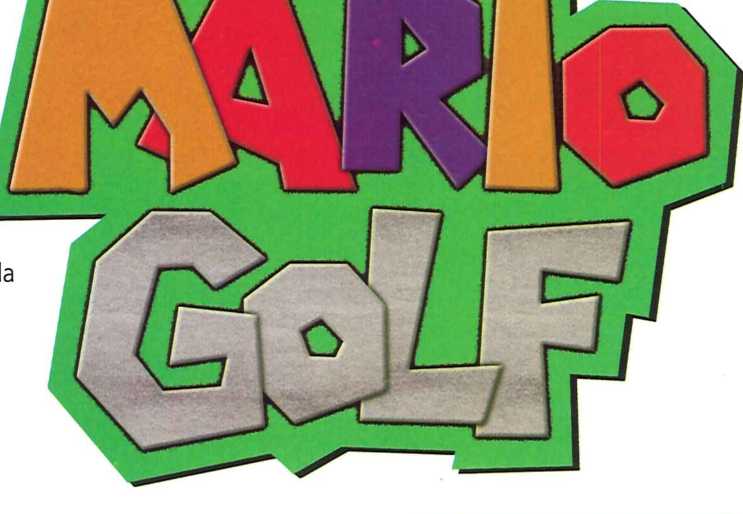



Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
REALIZA TU MEJOR JUGADA EN DIVERTIENDA
DIVER tienda
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

- Tipo: **Deportivo/RPG**
- Compañía: **Camelot**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

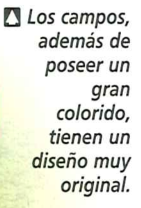
La gran aventura del golf

Mario se atreve con todo. Después de pasar por los géneros más dispares de los videojuegos, se dispone ahora a afrontar los 18 hoyos del golf más original y divertido de Game Boy Color.









Los campos, además de poseer un gran colorido, tienen un diseño muy original.

Esta versión de «Mario Golf» es uno de los juegos más sorprendentes que hemos podido disfrutar en la portátil de Nintendo. Y no sólo por gozar de una gran realización técnica , por contar con la presencia de todos los personajes de la casa o por convertir el deporte del golf en un juego sencillo y muy divertido, sino por mezclar hábilmente el género deportivo con los juegos de rol.

No sólo de partidos vive Mario, y por eso en este cartucho se nos dará también la oportunidad de recorrer los campos del mismo modo en que lo haría nuestro amigo Link, es decir, hablando con diferentes personajes y consiguiendo aprender nuevos golpes y técnicas.

Este modo RPG nos permitirá acudir a torneos cuando queramos o practicar en los diferentes campos que visitemos, al tiempo que vamos conociendo a nuestros rivales en el campo.

Además, según vayamos subiendo en el ranking también iremos ganando puntos de experiencia, que nos servirán para mejorar nuestro juego.

Pero no todas las sorpresas terminan aquí, sino que aquellos que posean una N64 -con su correspondiente versión de «Mario Golf»- podrán descargar en su Game Boy, gracias al "Transfer Pak", a sus jugadores y allí hacerlos mejorar su juego y ganar puntos de experiencia, para después hacerlos regresar a la consola grande y demostrar lo que han aprendido.

Unos partidos disputados y muy entretenidos, un control intuitivo y todo el carisma del bigotudo fontanero y sus amigos redondean un cartucho realmente genial.



Además de competir con Mario, Luigi y compañía, podremos crear nuestros propios jugadores.

Un RPG deportivo



Antes y después de cada partido tendremos la ocasión de visitar los clubes más selectos.



Una vez allí, la investigación y los diálogos nos servirán para mejorar el juego y aprender algún golpe.



Gráficos:	86
Sonido:	86
Jugabilidad:	90
Diversión:	88

Opinión:

La curiosa combinación entre RPG y juego de golf funciona a la perfección en este cartucho. Su gran nivel técnico, la cantidad de opciones y la diversión que encierra cada torneo, (eso sin olvidarnos del uso del "Transfer Pak"), redondean un sensacional juego al que sólo se le puede reprochar que esté en inglés.

Valoración 87

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **GT Interactive**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Deja paso al "Rey", pequeña





Tras su paseo triunfal por PlayStation y N64, era inevitable la llegada del "Rey" a Game Boy Color, ofreciendo toda la acción salvaje que lo ha hecho famoso.

El héroe más duro y más "macarra" que ha pisado jamás una consola se ha visto transportado a un cartucho exclusivo para GBC que mantiene toda la jugabilidad y acción frenética que caracterizó a las anteriores versiones de este shoot'em up, aunque se ha sustituido la vista subjetiva por el típico scroll lateral.

Esta versión retoma el argumento donde se quedaron las anteriores: tras salvar al mundo de la invasión alienígena, Duke se ha hecho famoso. Mientras está en una entrevista, es abducido por unos extraterrestres que quieren extirparle el cerebro para crear un imparable ejército que conquiste la Tierra. El objetivo de nuestro héroe es, además de poner a salvo su querido cerebro, evitar esta nueva invasión. Para ello tiene que recorrer disparando sin descanso dieciséis niveles llenos de alienígenas con la única ayuda de los numerosos ítems y armas que irá encontrando.

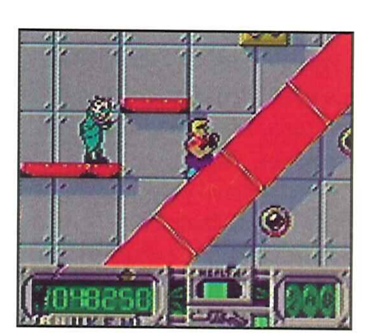
La diversión que proporciona y su excelente realización técnica colocan a «Duke Nukem» entre los mejores juegos del momento.

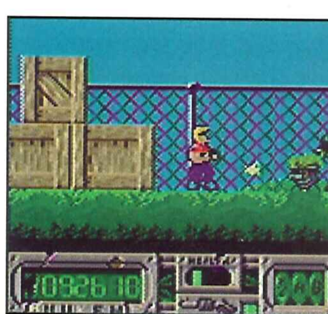


En ciertas fases tenemos que derrotar a enormes jefes finales con bastante mala idea.



La intro es de las más divertidas que hemos visto. ¡Y además está en castellano!

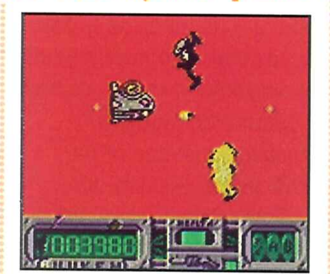






En la mayoría de los niveles hay que recolectar las letras que forman la palabra "Duke" para poder continuar.

Por tierra, mar y aire





Todo vale con tal de derrotar a los alienígenas, y por eso Duke no dudará en utilizar cualquier medio a su alcance, como tanques o naves espaciales.

Gráficos:	87
Sonido:	83
Jugabilidad:	88
Diversión:	89

Opinión:

Estamos ante un cartucho muy completo, con gráficos vistosos, un protagonista dotado de animaciones muy variadas y acción sin descanso, que es lo importante.
Lo único achacable es que resulta tan adictivo que no tardaréis mucho en terminarlo, por lo que se puede hacer un pelín corto.

Valoración 88

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.890 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Cita con las estrellas, de bolsillo

NBA Pro 99

Parece mentira que la pequeña pantalla de Game Boy Color dé tanto de sí. Esta vez, los muchachos de Konami nos sorprenden con un cartucho de baloncesto muy bien realizado, en el que se ha sacrificado el número de opciones y modos de juego, a favor de unos partidos dinámicos y muy realistas.

Todas las reglas de la NBA -tiempos de posesión incluidos-, plantillas actualizadas para los equipos, y mucha velocidad son los aspectos más destacables de estos "5 contra 5" en los que podremos disfrutar de un apartado técnico notable, al que sólo se le puede reprochar algún que otro parpadeo de sprites y una limitada inteligencia artificial para nuestros compañeros -que nos obliga a jugar el partido prácticamente en solitario-.

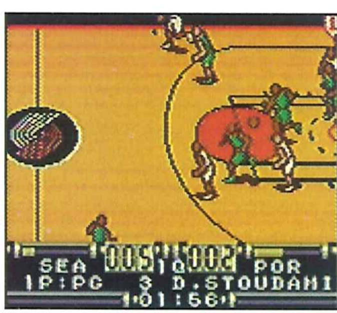
Por otro lado, la dificultad de los partidos es progresiva y bien ajustada, y las repeticiones para los mates, tiros libres, "cheerleaders" y demás parafernalia, también aparecerán en el cartucho más realista que puedes encontrar en Game Boy.



La repetición de los mates le imprime una mayor espectacularidad a este de por sí atractivo simulador.



En el juego encontraremos las plantillas actualizadas de los equipos de baloncesto de la NBA.

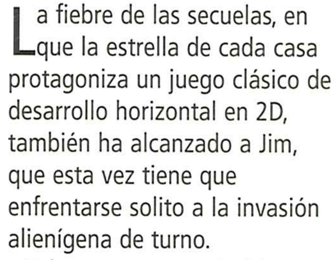




- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Gusano 2 - Alienígenas 0

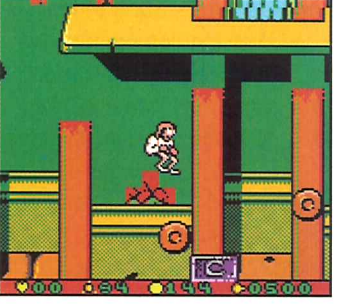
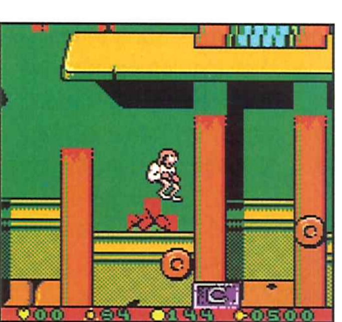
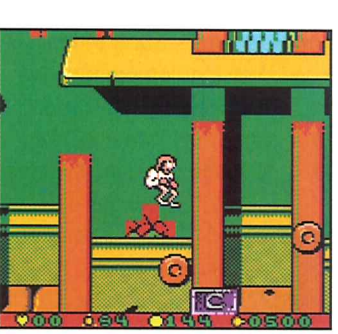
Earthworm Jim 2



La fiebre de las secuelas, en que la estrella de cada casa protagoniza un juego clásico de desarrollo horizontal en 2D, también ha alcanzado a Jim, que esta vez tiene que enfrentarse solito a la invasión alienígena de turno.

Ocho extensos y coloridos niveles de variada ambientación pondrán a prueba nuestra habilidad con el salto en un juego que destaca porque esta vez no será suficiente con llegar al final de cada nivel: en su segunda aventura, Jim tendrá que recoger todas las monedas que hay repartidas por cada fase para activar un teletransportador que nos lleve a la siguiente área. Por otro lado, puertas e interruptores intentarán complicarnos un poco más las cosas con pequeños puzzles.

Si a todo le añadimos la posibilidad de pilotar algún vehículo, obtenemos un juego al que sólo se le puede reprochar cierta dificultad en el control y un movimiento un tanto brusco.

Uno de los aspectos más cuidados son las graciosas animaciones de nuestro protagonista.

La ambientación de cada nivel está basada en las típicas historias de terror y ciencia-ficción.





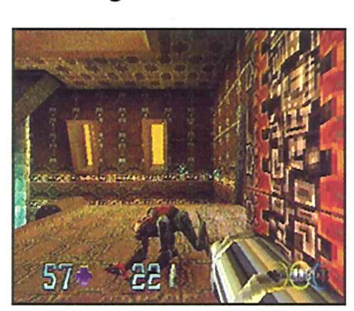
Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1 Gran Turismo (Platinum)
2 Ridge Racer Type 4
3 V-Rally 2

LUCHA
1 Tekken 3
2 Rival Schools
3 Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1 Quake II
2 Alien Trilogy (Platinum)
3 Omega Boost



Los amantes del shoot'em up clásico están de enhorabuena. «Quake II» se convierte en la opción más recomendable en el arte de disparar.

DEPORTIVOS
1 NBA Live '99
2 CoolBoarders 3
3 All Star Tennis

ROL
1 Final Fantasy VIII
2 Final Fantasy VII (Plat.)
3 Alundra

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Ape Escape
3 Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1 Driver
2 Syphon Filter
3 La Amenaza Fantasma

AVENTURA
1 Metal Gear Solid
2 Resident Evil 2 (plat.)
3 Soul Reaver

FÚTBOL
1 FIFA 2000
2 Esto es fútbol
3 ISS Pro '98



El catálogo de fútbol se renueva este mes. «FIFA» (en la imagen) y «Esto es Fútbol son dos grandes juegos.

AVENTURA GRÁFICA
1 Broken Sword II
2 Discworld II

ESTRATEGIA
1 Red Alert
2 Populous
3 Theme Hospital

VARIOS
1 Um Jammer Lammy
2 Bust a Move 2 (Platinum)
3 Bust a Groove

Imprescindibles
- DRIVER
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- QUAKE II
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER II (Platinum)

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP (P. Choice)
2 Star Wars: Racer
3 World Driver

Si os gusta la velocidad «World Driver» es un juego de primera. El «Gran Turismo» de N64.

LUCHA
1 WWF Attitude
2 WWF/NWO
3 Mortal Kombat 4

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Rayman 2
3 Banjo-Kazooie.

Estamos ante uno de los más grandes juegos que han salido para N64. Mucho más que un plataformas.

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

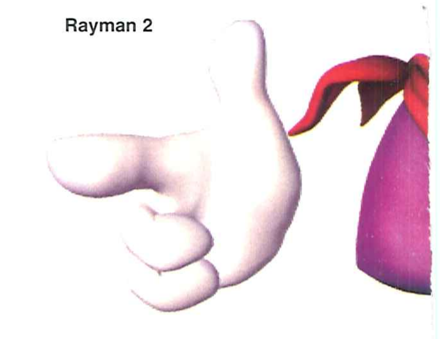
AVENTURA
1 Shadowman
2 Mission: Impossible

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Quake 2

VARIOS
1 Mario Party
2 The New Tetris

Imprescindibles
- F-1 WGP (Players Choice)
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- SHADOWMAN
- RAYMAN 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- WWF ATTITUDE

Rayman 2





DREAMCAST

VELOCIDAD
1 Speed Devils
2 Sega Rally 2
3 Monaco GP 2

LUCHA
1 **Power Stone**
2 Virtua Fighter 3tb
3 **Marvel vs Capcom**



«Power Stone» es un juego de lucha atípico, pero muy divertido. Sin duda uno de los grandes lanzamientos en el estreno de Dreamcast.

AVENTURA
1 **Blue Stinger**



El "horror survival" se estrena en Dreamcast con «Blue Stinger», un juego para pasarlo de miedo.

FÚTBOL
1 **UEFA Striker**

ACCIÓN
1 The House of the Dead 2
2 **Toy Commander**



La originalidad y variedad de «Toy Commander» le convierten en uno de los mejores juegos para Dreamcast.

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure

Imprescindibles
- BLUE STINGER
- POWER STONE
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- SPEED DEVILS
- THE HOUSE OF DEAD 2
- TOY COMMANDER
- VIRTUA FIGHTER 3 TB

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)
2 F-1 WGP (Color)

LUCHA
1 Killer Instinct
2 King of Fighters
3 Street Fighter II

FÚTBOL
1 ISS '99 (Color)
2 World Cup '98

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 2 (Color)
3 Super Mario Land 2

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 **Mario Golf (Color)**



Al bueno de Mario ya sólo le quedaba jugar al golf como Ballesteros. Y encima el tío lo hace bien y todo.

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Conker´s Pocket Tales (Color)
3 **Pokémon**

ACCIÓN
1 Turok 2
2 **Duke Nukem (Color)**
3 Star Wars

AVENTURA
1 Silvester & Tweety (Color)
2 Quest for Camelot (Color)
3 Gex (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY



La compra del mes

PLAYSTATION: Hablando de fútbol, tanto **«FIFA 2000»** como **«Esto es fútbol»** son dos valores seguros; si quieres acción, **«Quake II»**; si te gustan las carreras locas **«Crash Team Racing»**; si eres un fan de Star Wars... ya sabes. Vamos, que este mes vas a tener que "estirarte".

NINTENDO 64: **«Rayman 2»** es una auténtica maravilla. En velocidad, no dejes pasar al sensacional **«World Driver»**.

GAME BOY: Un juego imprescindible en Game Boy es **«Pokémon»**. Después, si buscas acción, **«Duke Nukem»** también es un juego muy interesante.

DREAMCAST: Dreamcast acaba de salir, así que cualquier juego que elijas de entre nuestros recomendados es una garantía. De todos modos, **«Sonic Adventure»** y **«Speed Devils»** son nuestros preferidos por el momento.



Sorteamos Bicicleta (Valor superior a 100.000 ptas.)
Válido hasta el 24 de Noviembre de 1999

GRAN TURISMO 2
PlayStation
7.990

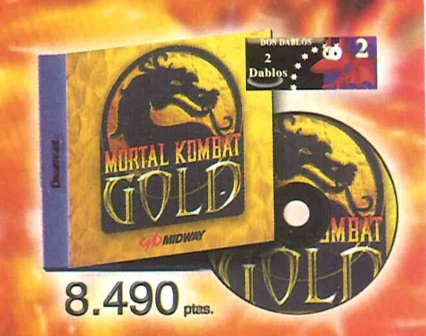




8.990



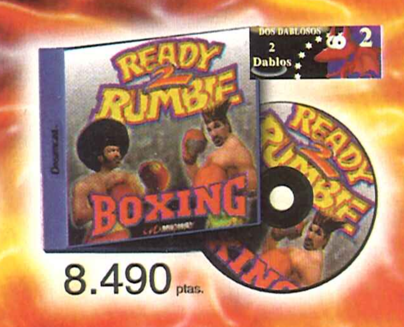
8.490 ptas.



8.490 ptas.



8.490 ptas.



8.490 ptas.



8.490 ptas.

Promoción: Gafas de regalo



7.490 ptas.



13.990 ptas.

+ Dreamcast Gun



8.490 ptas.



8.490 ptas.



7.490 ptas.



8.490 ptas.



8.490 ptas.

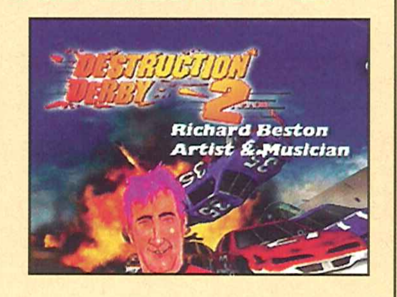


8.990 ptas.



DESTRUCTION DERBY 2

LO BUENO SIEMPRE ESTÁ DE MODA:



Alguno de vosotros seguro que pensáis que nos hemos vuelto locos al remontarnos tanto en el tiempo, pero sabemos que hay otros muchos que se han hecho con este juego en su versión Platinum y ahora buscan desesperadamente unos trucos. Para ayudar a los posibles desesperados damos estos códigos. Cada uno de ellos tiene una función muy especial en este juego. Utilízalos siempre que te apetezca y disfruta de lo lindo.



MACSrPOO
Con el podrás comenzar en cualquiera de estas tres rutas: Black Valley, Liberty City o Ultimate Destruction. Cuidado porque sin experiencia no lograrás nada en ellas.

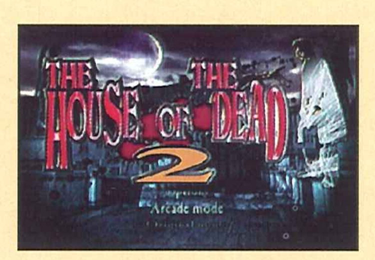


CREDITZ!
Este password te llevará directamente (sin pasar por la salida) a los créditos del juego.

ToNyPaRk
Este código también te permite el acceso a los créditos pero de una manera un tanto especial.

THE HOUSE OF DEAD 2

TU PUNTUACIÓN:



No sé a vosotros, pero a mí una de las cosas que echo de menos en este tipo de juegos es la posibilidad de saber si mejoro, o mejor aún, cuál es mi record personal. Y eso es precisamente lo que este truco te permite. Pulsa IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., DCHA., IZQ., DCHA. y START en la pantalla del título.



Al comenzar a jugar verás que aparece un 0 (que poco a poco irá aumentando) en la esquina superior izquierda de la pantalla. Ahora podrás competir con tus amigos por la mejor puntuación.

MARIO GOLF



JUGADORES ZURDOS:
Es posible que los que soléis utilizar más la izquierda que la derecha penséis que es un poco injusto que no podáis elegir a jugadores zurdos. Pero Nintendo ha solucionado este problema al incorporar la posibilidad de hacer que cualquier golfista practique con la izquierda. Para ello elegid el personaje que prefiráis en la pantalla de selección pero mientras presionáis L.



COLORES:
Estamos cansados de ver cómo los grandes diseñadores nos recomiendan cambiar de imagen. Y eso es lo que vamos a hacer con este truco. Si al elegir a vuestro personaje lo hacéis presionando IZQ-C, ABAJO-C o DCHA.-C el color de su vestimenta cambiará.



WCW MAYHEM

TODOS LOS PERSONAJES:
Esta es la mejor posibilidad que puede ofrecer un truco en un juego como éste, en el que hay prácticamente el mismo número de personajes escondidos de los que puedes escoger.
Para activarlo ve a la pantalla de códigos PPV e introduce PLYHDNGYS. Verás cómo el truco se anuncia en la parte inferior de la imagen, además de notarlo cuando entres en la pantalla de selección de personaje.

PUNTOS ILIMITADOS:
A la hora de crear tus propios luchadores una gran desventaja es que tienes sólo 9 puntos para dotarle de rapidez, fuerza, y el resto de cosas necesarias. Con este código (que se introduce en la misma pantalla que el truco anterior) podrás crear los mejores personajes del juego.
El password es MKSPRCWS





CON EL MISMO:
Hay quien prefiere luchar contra el mismo jugador.
Para conseguir esto hay otro código: DLPGNGRS



TARZAN

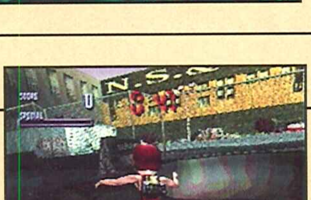


UN CONSEJO:
No podemos considerar esto un truco propiamente dicho, pero es muy importante tenerlo en cuenta. Cuando estés avanzando por el juego y tengas pocas vidas, salva la partida y vuelve a uno de esos niveles sencillos en los que puedes obtener vidas fácilmente. Cuando lo hayas hecho salva de nuevo y comienza la fase que se te resistía. Esta es una buena manera de no morir nunca, aunque puede resultar un poco monótona y aburrida.





TONY HAWK PRO SKATER





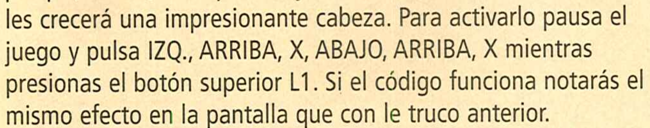
ACCESO A NIVELES:
Comienza una partida en el modo 'Práctica' y pausa el juego. Presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa CUADRADO, ARRIBA, IZQ., ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Si el código es correcto notarás en la pantalla una pequeña sacudida. Quita el actual nivel (pero sin salir a la pantalla del menú principal) y escoge la opción "Selección de Nivel". Aunque parezca que sigues sin tener acceso a ellos podrás seleccionarlos como hiciste con el primero.







ASÍ ES IMPOSIBLE MANTENER EL EQUILIBRIO:
O eso creíamos nosotros cuando pusimos en marcha este truco porque, con él, a los personajes les crecerá una impresionante cabeza. Para activarlo pausa el juego y pulsa IZQ., ARRIBA, X, ABAJO, ARRIBA, X mientras presionas el botón superior L1. Si el código funciona notarás el mismo efecto en la pantalla que con le truco anterior.





PUNTOS EXTRA:
Una manera sencilla de conseguir puntos extra rápidamente es pulsar CÍRCULO mientras que estés en el aire. Claro que también tiene un inconveniente: si no lo sueltas antes de 'aterrizar' tienes una caída asegurada.

TRUCOS A LA CARTA

CARLOS FERNÁNDEZ (SAN SEBASTIÁN)
*Hola, me llamo Carlos, tengo una N64 y me gustaría saber si en el **Goldeneye** existe algún truco para utilizar todas las armas del juego en la fase que quieras o al menos seleccionar las armas que quieras utilizar en fases donde normalmente esas armas no se utilizan. Muchas gracias.*

Lo sentimos, pero no hay ningún truco sencillo para conseguir todas las armas. La única manera de hacerlo es completar la última fase del juego en el modo difícil en menos de 6 minutos.

ANÓNIMO
*Hola. Llevo algún tiempo intentando terminar el **TOMB RAIDER** de Playstation. Estoy en la ultima pantalla "La Gran Pirámide", en una sala donde hay dos interruptores y un foso de lava medio petrificada. No consigo salir de esta pantalla. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias.*

Suponemos que hablas de la sala que encuentras después de la explosión en la sala del Sción. Para salir de ahí debes andar por la lava petrificada. Pero no cantes victoria, después tendrás que pasar muchas trampas.

LUIS
*Hola soy Luis. Tengo un problema con mi Nintendo: me he vuelto a enganchar a ella con el **Zelda** y no consigo encontrar la flecha de plata. Tampoco encuentro una supuesta bolsa que te permite tener 99 bombas, ¿me podríais explicar cómo encontrar estas cosas, porfa?*

Para encontrar las flechas de plata debes llegar hasta la esquina superior izquierda del mapa del nivel 9 (La montaña de la muerte). Allí hay un pasadizo que te llevará directamente a las flechas de plata.
¿Una bolsa? No sabemos nada de eso (¿Has buscado bien en todos los árboles?).

ANÓNIMO
*Tengo tres juegos (War Gods, Independence Day y **Pax Corpus**) de los cuales, aunque me arrepiento haberme hecho con ellos, necesito trucos.*

Bueno. iremos por partes. Hoy toca darte los trucos de del WarGods. En la pantalla Cheat Code introduce:
2358 para P1 invencible
1224 para P2 invencible
7879 para P1 más daño
3961 para P2 más daño
6969 para jugar con Grox
2791 para jugar con Exor

RAFA
*Hola, me llamo Rafa, y ante todo quería felicitaros por vuestra maravillosa revista. Os escribo porque estoy desesperado con el **Silent Hill**.¿Me podríais aunque sea indicar cómo se consiguen los finales Bueno y Bueno+?¿Tiene algo que ver el Flauros para sacar los finales?.*
Por favor, os suplico que aunque no lo pongáis, me escribáis a mi dirección y me digáis si es posible algo relacionado. Muchísimas gracias por adelantado.

Obtener un final u otro depende de tres decisiones:
1) Coger el líquido rojo de la Oficina del Director con la Botella de Plástico de la cocina.
2) Utilizarlo para salvar a Cybill en el parque.
3) Llevar a cabo la búsqueda de la Llave de la Motocicleta del Doctor Kaufmann en la zona turística. Si realizas estas tres cosas obtendrás el final Bueno +. Si sólo haces la tercera el final será el Bueno.

Trucos

STREET FIGHTER-EX PLUS α



MÁS DE LO QUE SE VE:
A lo mejor no tienes muy claro cuántos personajes puedes seleccionar en el modo Arcade de este espectacular juego. Pues son más de lo que a simple vista parecen, concretamente 9 más. Están escondidos en la parte izquierda y derecha de la pantalla. ¡No te los pierdas!



SIN TOCARLO:
Si hoy estás vago sólo debes seguir los siguientes pasos: Selecciona el modo 'Team battle'. Mantén presionadas L2+SELECT en la pantalla 'Vs Loading' hasta que el juego comience. De esta manera la consola jugará por ti la batalla, pero recuerda que este truco sólo se puede activar una vez por equipo.





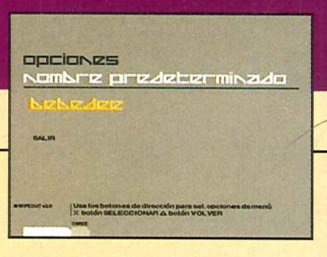
TUS GOLPES:
La mayor parte de las veces, cuando luchamos no tenemos ni idea de la cantidad de buenos golpes que hemos realizado, pero es muy interesante saberlo para poder mejorar. Presiona SELECT en la pantalla 'Survival Result' para mostrar el número de heridas.

CPU VEGA, GOUKI, Y GARUDA:
Selecciona el modo experto. Ilumina a Vega, Gouki, o Garuda en la pantalla de selección de personajes y mantén presionado START mientras que seleccionas el personaje. El borde que hay alrededor del personaje pasará del blanco al amarillo para confirmarlo. Este truco sólo puede activarse después de haber acumulado un número específico de puntos.

BEETLE ADVENTURE RACING

ESCOGER LA DIFICULTAD:
Para poder escoger la dificultad del juego comienza una carrera y deja atrás el puente levadizo. Después, justo antes de una grúa verás una pared blanca a la izquierda del camino. Sigue hasta que encuentres un hueco por el que colarte. Dentro podrás recoger una caja. Ahora acaba la carrera y ve al menú de trucos que habrá aparecido en la pantalla de opciones.

WIP3OUT



LA LISTA MÁS COMPLETA:
Es imposible que cuando veáis esta lista no os quedéis impresionados, porque no sólo es la lista de trucos más larga que vais a encontrar, sino también la más completa, y no es por presumir. Si no te lo crees no tienes más que seguir leyendo.



Para activarlos debes entrar en la pantalla de 'nombre predeterminado' dentro de opciones. Una vez allí introduce los códigos. Si al confirmar "End" la pantalla hace un pequeño flash es que el truco se ha activado. Disfruta de tus nuevas (y gigantescas) posibilidades.



BEBEDEE — Cambia los triángulos de turbo azul por blancos
NOWHEELS — Colisiones
LINK — Modo Link activado
DEPUTY — Armas infinitas
GEORDIE — Escudo ilimitado
BUNTY — Desbloquea los torneos
JAZZNAZ — Desbloquea la clase Phantom
CANER W — Cuatro nuevos prototipos de circuitos
WIZZPIG — Desbloquea todos los circuitos
AVINIT — Nuevos vehículos
THEHAIR — Desbloquea todos los campeonatos







CONCURSO

ESTO ES FUTBOL™

SI QUIERES SENTIR LA AUTÉNTICA EMOCIÓN DEL FÚTBOL EN DIRECTO... ¡PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO!

SORTEAMOS UN VIAJE PARA 2 PERSONAS PARA PRESENCIAR LA FINAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

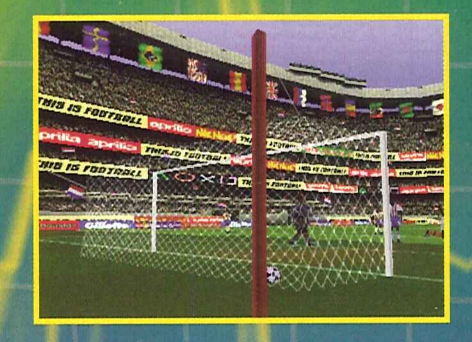
DEMUÉSTRANOS LO QUE SABES SOBRE ESTE GENIAL SIMULADOR DE SONY:

1-¿Qué equipos hay en el juego?
a) Sólo hay selecciones nacionales.
b) Los de la liga española.
c) Selecciones nacionales y clubs.

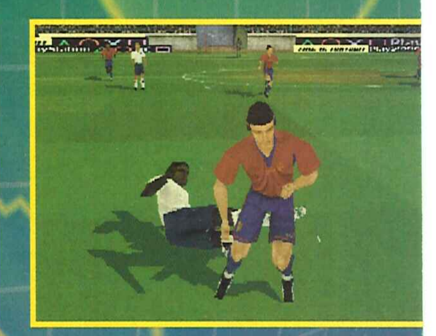
2-¿Qué dos estadios españoles aparecen?
a) El Nou Camp y el Santiago Bernabéu.
b) El Santiago Bernabéu y el Vicente Calderón.
c) El Nou Camp y el Olímpico de Navalcarnero.

3-¿Quién es el comentarista?
a) Héctor del Mar.
b) Angel González Ucelay.
c) Alfredo Di-Stéfano.









Bases del concurso "ESTO ES FÚTBOL"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación y contesten correctamente a las preguntas que en el se formulan, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid.Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "ESTO ES FÚTBOL"

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerá UNA que será premiada con un VIAJE para 2 personas para ver la final de la UEFA CHAMPIONS LEAGUE en la Ciudad Europea donde se vaya a celebrar. El premio incluye Alojamiento y Entradas al Estadio.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Octubre hasta el 25 de Noviembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY y HOBBY PRESS.







CUPON DE PARTICIPACION

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Provincia:
Localidad:
C.Postal: Teléfono:
Respuesta: 1. 2. 3.

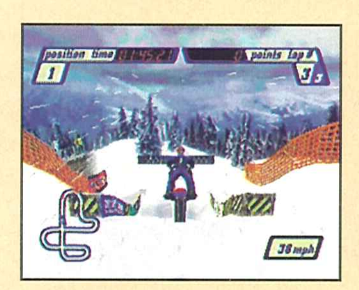
SLED STORM

PERSONAJES SECRETOS
Para acceder a dos personajes secretos (lógicamente los mejores del CD) ve a la pantalla de opciones y entra en 'Passwords' e introduce uno de estos utilizando los botones del pad
Storm Sled: CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, R2, R2, L1, X, TRIÁNGULO
Jackal: L2, L2, CÍRCULO, R2, CUADRADO, R1, L1, TRIÁNGULO





PERSONAJES INESPERADOS;
Se trata de conejos. Sí, has leído bien, conejos. En algún momento de la carrera puedes ver a estos animales saltando por la mitad del recorrido. Si es así (que no es fácil) ve detrás de ellos y obtendrás al aplastarlos 7500 puntos (suena un poco cruel pero qué le vamos a hacer). Lo mismo ocurre con los muñecos de nieve. Pero ten cuidado con los lobos, no son de fiar.

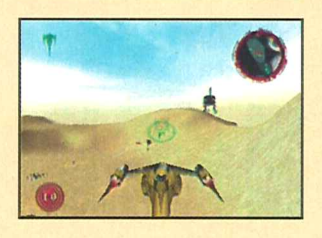




STAR WARS: ROUGE SQUADRON

NOS DAMOS POR ALUDIDOS:
Algunos nos habéis recordado que, a pesar de que la lista de trucos de este juego no había sido precisamente cortita, nos hemos olvidado de uno de ellos. Jordi Vernet Bescós (de Barcelona) nos lo ha mandado y aquí lo tenéis. En la pantalla de Passwords escribe primero HALIFAX? y después !YNGWIE!. Oirás después de cada password el sonido de código fallido, entonces empiecen partida y... ¡sorpresa!: podrás elegir una nueva nave llamada Naboo Starfigther que está colocada entre la X-Wing y la V-Wing. Este truco ya no hará falta que lo vuelvas a repetir cada vez que comience una nueva partida.





SEGA RALLY 2

En esta sección de HobbyConsolas, como en el resto, Dreamcast ha entrado por la puerta grande, con un gran juego para los amantes de la velocidad y con unos no menos 'grandes' trucos.

TODOS LOS VEHÍCULOS:
Para poner en marcha este atractivo truco sólo debes esperar a que aparezca la pantalla de presentación para introducirlo, eso sí, utilizando el pad analógico. La combinación es: ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, B, A, IZQ., B, B, ABAJO. Si el truco ha funcionado escucharás un sonido confirmatorio. Es posible que no te salga a la primera, no desesperes porque poder elegir entre 20 modelos de coches distintos merece la pena.



TODOS LOS AÑOS DE CAMPEONATO:
Debes pulsar ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., B, A, B, DCHA., ABAJO cumpliendo las mismas condiciones que en el truco anterior.
No sólo se abrirán todos los años de competición, sino que, además, al conseguir medalla de oro en ellos, tendrás acceso a más ventajas (como los circuitos secretos, por poner un ejemplo).





FISHERMAN'S BAIT

TODAS TUS CIFRAS:
Si eres un pescador nato estarás acostumbrado a anotar todos tus trofeos (pececitos, aunque esperamos que no demasiado pequeños). Pero lo que es mas difícil es llevar la cuenta de los que se te escapan, de cuál es el anzuelo que mejor te funciona... Este truco te proporciona toda esta información (y más). Para activarlo ve a la pantalla del título y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, R1, X, CÍRCULO y START.
Ve a la pantalla de opciones, pulsa SELECT y, si todo ha ido bien, aparecerá una pantalla llamada "Total Count Summary".







POKéMON

¡Hazte con todos!

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
http //www.divertienda.com



Objetivos:
¡Atraparlos, coleccionarlos, entrenarlos...
...Si puedes!!
¡Conviértete en el mejor entrenador
de Pokémon del mundo!

PIDE TU
REGALO SORPRESA

GAME BOY
POKéMON ¡Hazte con todos!
Edición Roja

GAME BOY
POKéMON ¡Hazte con todos!
Edición Azul

POKéMON PIKACHU

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos
superiores a 25.000 Ptas.

ENVÍO DE PEDIDOS POR
A DOMICILIO.



TELECOMPRA: 952 36 42 22



STAR WARS EPISODIO 1: RACER







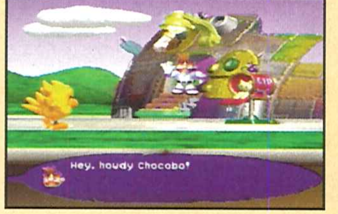
PILOTO AUTOMÁTICO:
Para poder utilizar este truco, primero debes haber introducido el que te daba acceso a todos los demás. El mes pasado te explicamos cómo introducirlo y el password a utilizar (RRTANGENTABACUS). Para utilizar el piloto automático lo único que debes hacer es presionar R + Z mientras que estés corriendo (sólo podrás controlar la velocidad). Para desactivarlo vuelve a pulsar al mismo tiempo R + Z. Ahora no te podrás quejar de la dificultad de control, claro que la diversión disminuye considerablemente.

CHOCOBO RACING



PERSONAJES SECRETOS:
Hay ocho personajes escondidos en este juego que no son nada sencillos de encontrar. Para hacerte con ellos deberás finalizar el juego varias veces en el modo Historia, iluminar Squall y pulsar unos botones concretos. La siguiente lista describe el número de veces que necesitas terminar el juego dependiendo del personaje y su correcto código.

CID: 3 veces - L1
MUMBA: 4 veces - L2
CLOUD: 5 veces - R1
CACTUAR: 6 veces - R2
AYA: 7 veces - L1 + L2
SD-STYLE CHOCOBO: 8 veces - R1 + R2
IBEN SUPER AIRSHIP: 9 veces - L1 + R1
JACK: 10 veces - L2 + R2





MADDEN NFL 2000







LISTA DE CÓDIGOS:
Una buena lista de trucos como ésta no tiene desperdicio. Para probarlos introduce la clave en la pantalla de códigos secretos. Si es correcto aparecerá en la lista donde deberás activarlos.

Primer down 20 yardas: FIRSTIS20
Sin paradas: EXPRESSBALL
Penaltis: REFISBLIND
More injuries: PAINFUL
David y Goliat: MINIME
Estadio Antarctica: XMASGIFT
Estadio Dodge City: WILDWEST
EstadioEA Sport:s ITSINTHEGAME
Equipo Marshalls COWBOYS: (Con este truco activado no podrás disfrutar del resto, para algo es el mejor equipo del juego)
Equipos de los 60: MOJOBABY
Equipos de los 70: LOVEBEADS
Equipo 1972 Steelers: DONTGOFOR2
Equipo 1972 Raiders: GETMEADOCTOR
Equipo 1976 Raiders: GAMMALIGHT
Equipo 1976 Patriots: HACKCHEESE
Equipo 1981 Dolphins: 15MOREMIN
Equipo 1981 Chargers: BUILDMONKEYS
Equipo 1985 Dolphins: CHICKIN
Equipo 1985 Bears: DOORKNOB
Equipo 1986 Browns: KAMEHAMEHA
Equipo 1986 Broncos: BLUESCREEN
Equipo 1988 49ers: CALLMESALLY
Equipo 1988 Bengals: PTMOMINFOGET
Equipo 1990 Giants: PROFSMOOTH
Equipo 1990 Bills: SPOON
Equipo 1995 Steelers: STEAMPUNK
Equipo 1995 Colts: PREDATORS
Equipo 1997 Packers: TUNDRA
Equipo 1997 Broncos: EARTHPEOPLE
Desconocido: QBINTHECLUB

EL 1ER CASH & CARRY DEL VIDEOJUEGO

UNA ESPECIE ÚNICA EN ESPAÑA

YA HA ABIERTO EN MÁLAGA

El pasado mes de Agosto, abrió sus puertas la nueva sede de **PMV Distribuciones.**

Un gran potencial comercial de este **Cash & Carry** del videojuego, único en España, unido a su superficie de más de 1.000 m2 de instalaciones, donde se puede encontrar las últimas novedades del sector del videojuego, todo ello en una exposición muy completa, con más de 1.200 referencias en videojuegos y accesorios.



Una vista de la exposición



El equipo humano de este Cash & Carry



Una vista del exterior del Cash & Carry



- SERVICIO PERSONALIZADO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.
- PARKING PROPIO
- SERVICIO DE DEMOSTRACIÓN E INFORMACIÓN
- ENVIO A DOMICILIO



C/ Sigfrido 17. (Naves Burdeos)
Polígono Industrial Alameda
Teléfono 952 36 32 37, Fax 952 31 55 27
29006 MÁLAGA











DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA:

Málaga - Sevilla - Huelva - Jaén
Córdoba - Cádiz - Granada



Trucos

Derretirás el asfalto

El campeonato mundial de rallies está a punto de comenzar, ¿Estás preparado para competir contra los pilotos más experimentados del mundo? Este mes le daremos un empujón a tu coche para que puedas derrotar sin sobresaltos a este grupo de pilotos con sed de victoria.



V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

CONSEJOS GENERALES

1. Conduce siempre por el centro de la calzada, así evitarás colisiones contra vallas, troncos y demás obstáculos. Con estas colisiones los coches perderán piezas, se deformarán y todo esto influirá en la respuesta del vehículo.

2. En las etapas en terrenos helados o nevados no uses el freno de mano. Intenta conducir por las zonas más despejadas de nieve: el coche patinará menos.

3. Si tu vehículo está muy dañado por los impactos te aconsejamos que repares primero los daños más importantes como los del motor, caja de cambios y maniobrabilidad.

4. Para poder hacer una salida rápida en las etapas superespeciales te recomendamos que mantengas pulsado el acelerador durante la cuenta atrás. Esto te dará unos metros de ventaja sobre tu oponente.

5. Cuando tus adversarios te saquen algunos segundos de ventaja, la única manera de recuperar tiempo será usar el freno con menos frecuencia y entrar en las curvas sin soltar el acelerador.

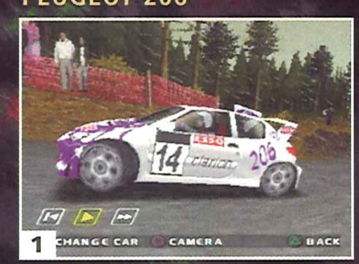
6. Durante la carrera deberás prestar mucha atención a las señales que mostrarán la dirección que van a tomar las curvas, sobre todo en las etapas nocturnas donde la visibilidad es muy escasa.

ELIGE TU MÁQUINA

(La respuesta de los coches se verá afectada si el pavimento está mojado)

WORLD RALLY CARS (Tracción 4 ruedas)

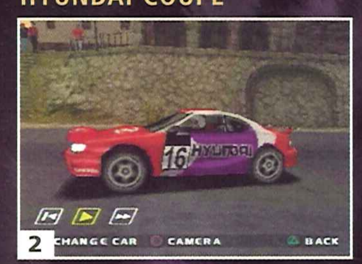
PEUGEOT 206



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 53 MKG
PESO: 1230 KG

Este coche tiene unas reducidas dimensiones, pero a pesar de ello tiene una gran estabilidad. Su velocidad máxima no es muy alta pero sus maniobras son realmente sorprendentes en todo tipo de terrenos. Su par máximo, que es la fuerza que puede generar un motor, es bastante alto.

HYUNDAI COUPÉ



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 48 MKG
PESO: 1230 KG

La marca coreana ofrece un sensacional vehículo para entrar en las curvas a una velocidad de vértigo. Tenemos que destacar su velocidad máxima, pero tardará bastante tiempo en reaccionar después de una salida de pista. Tendrás que pisar el freno con moderación en las etapas con terrenos embarrados.

MITSUBISHI LANCER



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 52 MKG
PESO: 1230 KG

Las grandes dimensiones de esta máquina hacen que se pegue al asfalto. Es un coche con una aceleración aceptable, pero le falta chispa cuando pisas a fondo el acelerador. Su velocidad y frenos ofrecen garantías, sobre todo en las etapas con nieve en la calzada.

TOYOTA COROLLA



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 52 MKG
PESO: 1230 KG

Es uno de los coches más completos, hay un equilibrio entre frenos, velocidad y aceleración. El único inconveniente es la escasa estabilidad a altas velocidades, por lo demás es muy recomendable. También es un coche muy vulnerable a los impactos frontales. Evítalos para no dañar el motor.

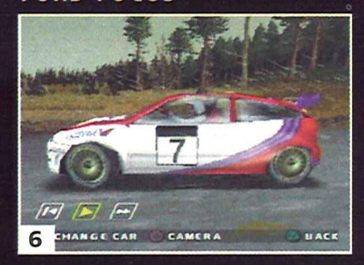
SUBARU IMPREZA



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 48 MKG
PESO: 1230 KG

Este coche es incombustible, y muy difícil de superar por sus rivales. La velocidad máxima es extraordinaria, suficiente para competir contra los demás coches y sacarles varios segundos de ventaja. Los frenos y la estabilidad rinden a un gran nivel, una máquina capaz de sorprenderte.

FORD FOCUS



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 56 MKG
PESO: 1230 KG

La nueva máquina de Ford se estrena con un grandísimo nivel para la alta competición. Tiene velocidad y estabilidad suficiente para ser uno de los mejores coches seleccionables. os frenos son muy efectivos y el comportamiento a altas velocidades te dará libertad para acelerar a fondo.

SEAT CÓRDOBA



POTENCIA: 300 C.V
PAR MÁXIMO: 48 MKG
PESO: 1230 KG

El atractivo de este coche lo encontrarás en su velocidad máxima, capaz de poner en jaque a sus perseguidores. Es lento en reaccionar y sus frenos son muy poco efectivos en las etapas con el terreno mojado. Para poder subir al podium con este coche deberás aprovechar al máximo sus cualidades.

SKODA OCTAVIA



POTENCIA: 296 C.V
PAR MÁXIMO: 50 MKG
PESO: 1240 KG

No te dejes engañar por sus grandes dimensiones y por su aspecto de coche pesado. Este Skoda será un rival a tener muy en cuenta, tiene todo lo necesario para ser un coche temido. La estabilidad es excelente y los frenos se comportan muy bien en todo tipo de terrenos.

2L KIT-CARS (Tracción 2 ruedas)

PEUGEOT 306



Potencia: 280 c.v
Par máximo: 26 Mkg
Peso: 960 Kg

Este modelo se presenta con una buena adherencia en todo tipo de terrenos. La dirección de este coche es muy suave y permite una conducción segura. Quizás sea algo lento después de una salida de pista, pero en general el agarre y las maniobras son inigualables cuando la climatología es adversa.

CITROEN XSARA



POTENCIA: 280 C.V
PAR MÁXIMO: 25 MKG
PESO: 960 KG

Este coche es uno de los que mejor rendimiento ofrece de la categoría de los kit-cars. Las características que le hacen ser muy recomendable son la aceleración y la maniobrabilidad. La respuesta de los frenos en terrenos embarrados es muy superior a la de sus competidores.

SEAT IBIZA



POTENCIA: 270 C.V
PAR MÁXIMO: 22 MKG
PESO: 960 KG

La aceleración es su mejor virtud, pero la velocidad máxima te parecerá algo corta en las etapas en las que hay pocas curvas. Este coche está recomendado para conducir por terrenos secos, ya que sus frenos son excelentes en éste tipo de terrenos. La estabilidad no es muy buena.

RENAULT MEGANE



POTENCIA: 275 C.V
PAR MÁXIMO: 26 MKG
PESO: 960 KG

El Megane es el coche más equilibrado de los kit-cars. Con él no tendrás problemas para clasificarte entre los tres primeros. Sus frenos están en un nivel intermedio, pero su alta aceleración te hará pensar en su elección. Uno de sus defectos es la fragilidad a los impactos.

VAUXHALL ASTRA



POTENCIA: 280 C.V
PAR MÁXIMO: 26 MKG
PESO: 960 KG

La prestigiosa marca Opel no se iba a quedar fuera del mundial de rallies, y ofrece un vehículo con muy buenas prestaciones. La estabilidad de este coche es de lo mejor que podrás encontrar. Pero también te sorprenderá su frenada en terrenos nevados y embarrados. Hará temblar a sus perseguidores.

1.6L KIT-CARS (Tracción 2 ruedas)

CITROEN SAXO



POTENCIA: 220 C.V
PAR MÁXIMO: 19 MKG
PESO: 880 KG

La aceleración, estabilidad y velocidad máxima son los puntos más importantes en cualquier coche de competición. Pues este Citroen reúne los tres. Es sin duda el coche más completo de los tres. Los frenos son buenos en el asfalto, pero en etapas con barro pierden efectividad.

PEUGEOT 106



POTENCIA: 220 C.V
PAR MÁXIMO: 19 MKG
PESO: 880 KG

El nivel de prestaciones del pequeño león de Peugeot está por encima de la media. Sus defectos más llamativos son la poca estabilidad y la velocidad máxima se hará corta en muchos tramos de las etapas. Pero su mayor virtud es la aceleración: cogerá la velocidad máxima en pocos segundos.

NISSAN MICRA



POTENCIA: 155 C.V
PAR MÁXIMO: 15 MKG
PESO: 790 KG

Es el coche más ligero y menos estable de todos. La fuerza que puede desarrollar su motor es muy limitada. Su motor va muy revolucionado y es muy fácil volcar debido a su poco peso. Por lo demás es un coche muy simple y te resultará complicado ganar una etapa o subir al podium.

SEÑALIZACIONES



SUCESIÓN DE CURVAS (17): Siempre que veas dos señales simultáneas en la pantalla significa que a pocos metros entrarás en una sucesión de curvas.

SEÑAL CON FONDO VERDE: Olvídate de aminorar la velocidad y coge la curva a la máxima velocidad. Pero tendrás que tener precaución si después de esta curva viene otra más cerrada o un estrechamiento.

SEÑAL CON FONDO AMARILLO: En estas curvas lo único que deberás hacer será soltar el acelerador unos segundos antes de entrar y dar un volantazo en la dirección que tome la curva.

SEÑAL CON FONDO ROJO: Peligro, estas curvas son las más cerradas y traicioneras que encontrarás en todas las etapas. Tendrás que pisar el freno si no quieres perder segundos por culpa de una salida de pista.

BIFURCACIÓN (18): La señal que indica una bifurcación es una de las que más desorientación provoca. Cuando veas esta señal, no pienses que la bifurcación está próxima, tendrás que avanzar aún bastantes metros más hasta encontrarla.

ETAPAS SUPER ESPECIALES



A lo largo de los diferentes modos de juego tendrás acceso a las etapas super especiales, donde tendrás que competir cara a cara contra un único oponente (19). Te enfrentarás al rival que tenga un tiempo similar al tuyo en la clasificación general. En estas etapas deberás aprovechar las cualidades de tu coche para sacar el máximo tiempo posible a tu rival. El Subaru, Lancer, Corolla y Focus son los coches que mejor rendimiento ofrecen en estas etapas.

ASISTENCIA TÉCNICA







NEUMÁTICOS (20): Dependiendo del coche que elijas, las marcas de los neumáticos serán distintas.

• Asphalt: Los dos modelos de neumáticos asphalt están diseñados para etapas con asfalto seco, y se diferencian en que tienen una distinta composición. El primer modelo se agarra mejor al asfalto.
• Intermediate: Este modelo está recomendado para asfalto mojado o deslizante.
• Rain: Lo tendrás que usar en las etapas con lluvia, el dibujo de este neumático ofrecerá un mayor agarre.
• Gravel: También tendrás dos modelos disponibles, el primero está perfectamente diseñado para etapas con terreno embarrado. El segundo será el que deberás escoger para conducir sobre terrenos de arena.
• Snow / Ice: la elección de estos neumáticos te proporcionará estabilidad y agarre en terrenos donde encuentres hielo y nieve/asfalto.
• Deep Snow: Estos neumáticos están especialmente diseñados para conducir sobre terrenos con un alto espesor de nieve en la calzada.

CAJA DE CAMBIOS (21): Para conseguir un correcto funcionamiento de la caja de cambios tendrás una opción que te permitirá equilibrar la velocidad y la aceleración. En las etapas con pocas curvas lo más aconsejable es darle al coche mayor velocidad y restarle aceleración, de esta manera ganarás más segundos.

SUSPENSIONES: Las suspensiones juegan un papel clave en las etapas con zanjas y desniveles en el terreno. La configuración va desde una suspensión blanda a una dura. La suspensión blanda es muy recomendable para terrenos inestables con piedras y arena. La suspensión dura será más efectiva en el asfalto.

ALTURA DEL VEHÍCULO (22): Esta opción nos permitirá subir o bajar la altura de la carrocería de nuestro coche. En terrenos de arena y piedras te recomendamos que subas la altura del coche y que lo combines con una suspensión blanda. Cuando las etapas sean de asfalto, baja la altura del coche y selecciona una suspensión dura para conseguir un inmejorable agarre al terreno.

SOBREVIRAR / SUBVIRAR: Esta opción te permitirá distribuir la fuerza que el motor envía a las ruedas de tu coche. Si eliges un coche con tracción a las cuatro ruedas podrás distribuir la fuerza del motor entre las ruedas delanteras o traseras. Si distribuyes la fuerza en las ruedas traseras el coche tenderá a sobrevirar y si lo haces en las delanteras, el coche tenderá a subvirar.

FRENOS: En la configuración de los frenos podrás aumentar la fuerza de la frenada y distribuir esta fuerza en las ruedas delanteras o traseras. Te recomendamos que distribuyas la fuerza de frenado en las ruedas traseras cuando conduzcas por etapas con curvas muy cerradas.

ESCUELA DE PILOTOS

USO DEL FRENO: Siempre teniendo en cuenta el terreno de las etapas, el uso del freno deberá ser poco frecuente pero efectivo. Lo que nunca deberás hacer será frenar dentro de una curva. Si la curva es muy cerrada y no tienes más remedio que frenar, hazlo unos segundos antes de entrar en la curva. Otra manera de evitar usar el freno, es coger las curvas por el interior y girar la dirección de tu coche hacia el lado que vayas a tomar la curva.

FRENO DE MANO: Deberás usarlo en las curvas muy cerradas, así evitarás una salida de la calzada. También podrás usarlo en curvas en las que tengas un buen ángulo de giro.

CAJA DE CAMBIOS AUTOMÁTICA: Su defecto es que las marchas serán más cortas. También te permitirá coger la máxima velocidad en pocos segundos, pero esto puede perjudicarte en etapas con muchas curvas.

CAJA DE CAMBIOS MANUAL: Te aconsejamos que lo uses en etapas con curvas muy cerradas y con el terreno nevado. Este cambio te permitirá llevar el motor más revolucionado y con la velocidad justa que necesites en cada momento.

USO DEL ACELERADOR: Su uso durante las etapas será constante. Unicamente tendrás que decelerar cuando veas señales con fondo amarillo. El buen uso del acelerador te ayudará a salir de las curvas más cerradas sin salirte de la calzada.

VOLANTE: El uso inteligente de la dirección del coche es lo que más ventaja te dará sobre tus oponentes. Durante las etapas tendrás que girar con fuerza el volante cuando entres en las curvas, verás que tu coche se cruzará en medio de la curva y las ruedas quedarán bloqueadas durantes unos segundos. Esto te ayudará a disminuir la velocidad sin necesidad de pisar el freno.

ANTIBLOQUEO DE LAS RUEDAS

Las exigencias de la alta competición te obligarán a hacer un uso frecuente del contravolante y de los frenos.
Si en las etapas con el terreno mojado mantienes pulsado el freno durante demasiados segundos, las ruedas del coche quedarán bloqueadas (23) y éste se deslizará con riesgo de colisionar.
Para evitar este comportamiento del vehículo, te recomendamos que cuando las ruedas estén bloqueadas pulses y sueltes el freno varias veces, de esta manera las ruedas tendrán movilidad y podrás volver a recuperar el control del coche.


23

DAÑOS DEL VEHÍCULO SOBRE LOS DIFERENTES TERRENOS

Durante las etapas, los daños que puede sufrir el coche son muy variados. Los daños que más limitarán el coche son los del motor, siendo prioritaria su reparación. Los impactos frontales también afectarán a la caja de cambios, lo que provocará que el cambio sea más lento y menos efectivo durante los tramos. Cuando conduzcas por tramos de arena y piedras, las continuas irregularidades del terreno dañarán la suspensión (24) y la dirección del coche.
En las etapas sobre terrenos nevados o helados deberás hacer uso del antibloqueo de ruedas para evitar impactos laterales o frontales.

Los daños menos importantes a reparar son la suspensión y los frenos; el desgaste de estos últimos se podrá compensar decelerando y haciendo uso del contravolante.


24

COCHES EXTRA



25



27



26



28

Si tus resultados en los diferentes modos de juego son brillantes, podrás acceder a los coches de la categoria Bonus Car (25). Te esperarán un total de diez coches de rallies, desde un Escort hasta un Peugeot 405.

FORD ESCORT: Lo recibirás como obsequio si terminas clasificado en primer lugar en el level 1 del modo Arcade.

LANCIA STRATOS (26): Lo conseguirás si quedas clasificado en primer lugar en el European Trophy.

RENAULT 8 GORDINI: Termina el European Championship en primer lugar y disfrutarás de esta vieja gloria de Renault.

PEUGEOT 205: Te obsequiarán con este coche si consigues ganar el Expert Arcade.

AUDI QUATTRO: Lo único que tendrás que hacer seá ganar el World Trophy. De esta manera estarás capacitado para conducir este supercoche.

RENAULT 5 TURBO (27): El reto será ganar el World Championship. Si lo consigues prepárate para ponerte al volante de este memorable coche.

FIAT 131 ABARTH: Si quedas clasificado en primer lugar en el level 2 del modo Arcade, podrás conducir esta auténtica reliquia.

TOYOTA CELICA (28): Para poder disfrutar de este bólido, tendrás que quedar clasificado en primera posición en el Expert Trophy.

RENAULT ALPINE (29): Queda clasificado en primera posición en el Expert Championship y podrás ponerte al volante de este coche.

PEUGEOT 405: Consigue 10.000 puntos y serás premiado con éste devorador de kilómetros.



29

TRUCO (ACCESO A TODOS LOS COCHES Y TROFEOS)

Desde el menú principal (30), selecciona "Game options" y después "Game progression". En esta pantalla de progreso del juego deberás pulsar la siguiente combinación:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + select. Un sonido te confirmará que el truco ha sido activado. A continuación tendrás que pulsar X en las casillas de los trofeos y coches extra para poder desbloquearlos.



30

CONCURSO

TUROK RAGE WARS

ACCIÓN, AVENTURA, EMOCIÓN...

¡LLEGA «TUROK RAGE WARS» A TU CONSOLA!

CONTESTA CORRECTAMENTE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1.- «TUROK RAGE WARS» ESTÁ ORIENTADO HACIA EL MODO:

A) MULTIJUGADOR B) 1 SÓLO JUGADOR C) CAMPEONATO

2.- DENTRO DEL MODO PARA VARIOS JUGADORES PODEMOS ENCONTRAR LA OPCIÓN:

A) MODO OPERATIVO B) MODO COOPERATIVO C) MODO FUNCIONAL

3.- EN EL JUEGO, ADEMÁS DE TUROK SE PUEDE ESCOGER A:

A) YOSHI B) OBLIVION C) RIVALDO



GAME BOY COLOR



¡REGALAMOS 30 JUEGOS DE TUROK RAGE WARS Y 30 CAZADORAS!



4.- ¿CUÁL DE ESTAS PANTALLAS NO PERTENECE AL JUEGO?

A.



B.



C.



BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Turok Rage Wars"

2.- De todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán TREINTA que ganarán un Juego de «Turok Rage Wars» a elegir entre formatos N64 o Game Boy Color y una Cazadora exclusiva.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Octubre hasta el 25 de Noviembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Hobby Consolas.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

C.POSTAL:

PROVINCIA:

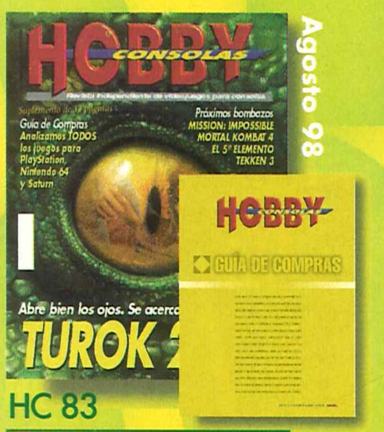
LOCALIDAD:

TELF.:

RESPUESTAS: 1. 2. 3. 4.

EL JUEGO QUE ELIJO ES: ☐ GAME BOY ☐ N64

¿TE FALTA ALGUNO...?



HC 83

Suplemento especiall:
•Analizamos todos los juegos para todas las consolas



HC 84

Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4




HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA 99 •Turok 2

Febrero 99
CARMAGEDDON
Video exclusivo de Tekken 2ª parte

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



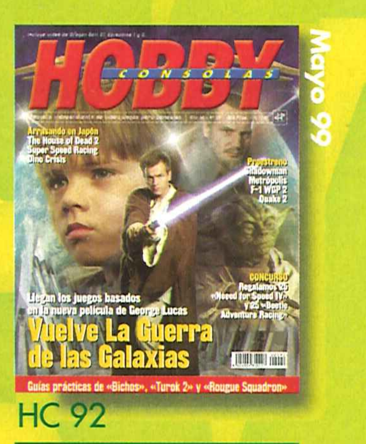
HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98




HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos y «Turok 2»



HC 93

Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



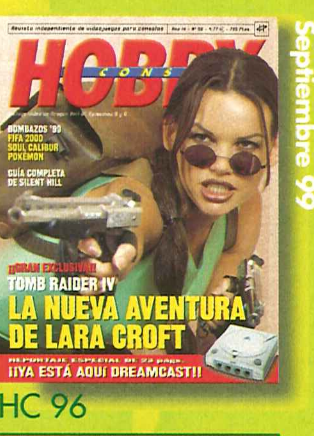
HC 94

Reportajes:
•Shadowman: Una aventura escalofriante •Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



HC 95

Reportajes:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



HC 96

Reportajes:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill



HC 97

Reportajes:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66 · HC 68 · HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74 · HC 75 · HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86 · HC 87 · HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97

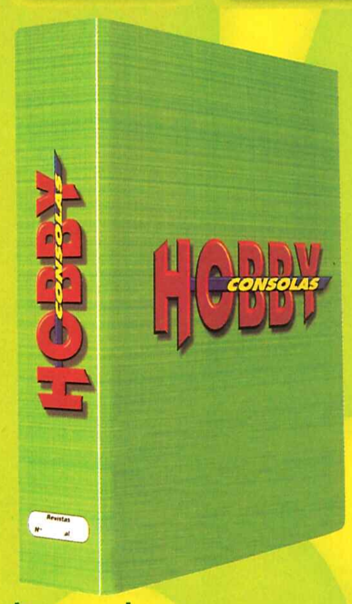
Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
Nº 94: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
Nº 96: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
Nº 97: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS, **¡PIDE UNAS TAPAS!**

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

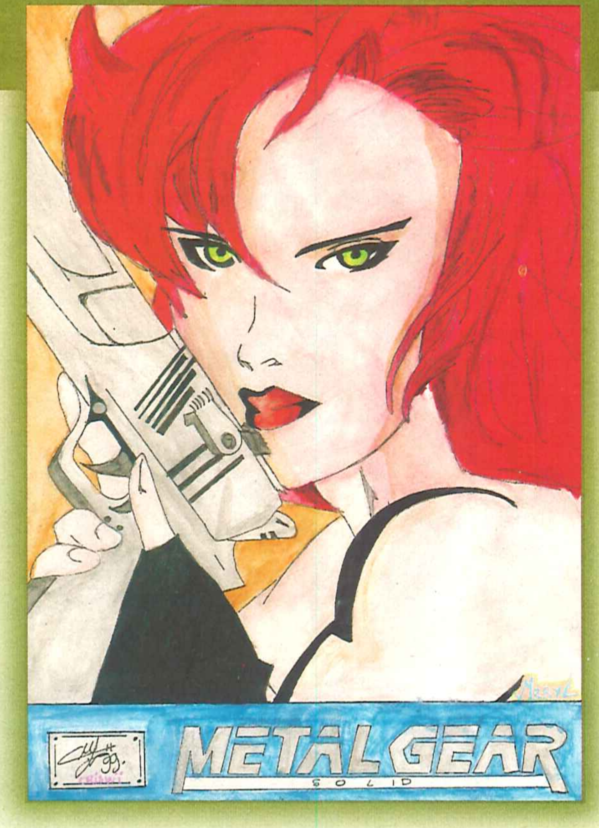




Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



CRISTINA BELTRÁN MARCOS. Valencia

¿UN NUEVO TEKKEN?

Hola Yen, me llamo José, tengo 15 años, una fantástica PSX y un PC. Sabiendo que tengo en mi poder los juegos que te enumero en mi carta, ¿qué juegos entre los siguientes crees tú (si me permites tutearte) me va a dar más vida? Soul Reaver, Silent Hill, Driver, Omega Boost o Shadowman.

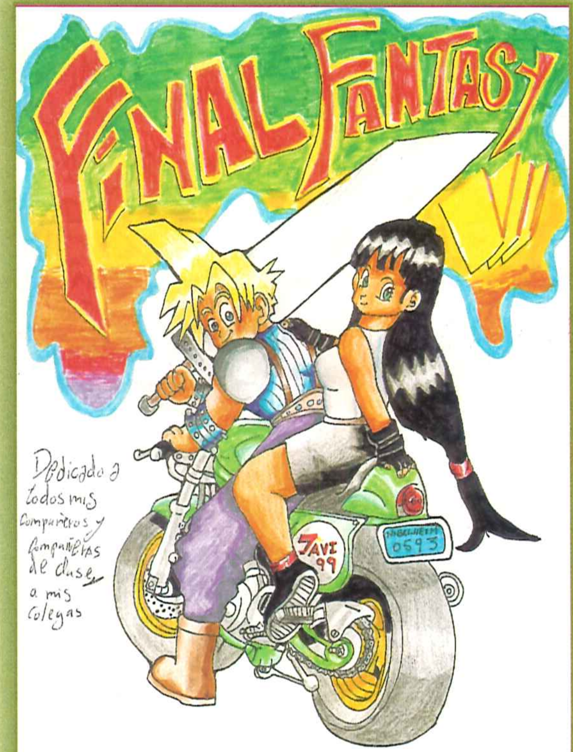
De tutearme nada, me llamas de usía. Y más vida te dará tomar leche con Colacao, que alimenta mucho. Bueno, en serio, tienes algunos de los mejores juegos de Play, así que yo me quedaba con Soul Reaver.

Tengo entendido que, al final y por desgracia para algunos, no saldrán en nuestro país Parasite Eve, Bushido Blade 2 y Resident Evil 2 Dual Shock ¿estoy en lo cierto?

Sí, lo estás.

¿Cuándo saldrán Gran Turismo 2, Dino Crisis, RE 3 y FF VIII?

En Diciembre (aunque yo no me lo creo), en Diciembre, en Febrero del 2000 y el 26 de Octubre, respectivamente.



JAVIER LOBATO FERNÁNDEZ. Sevilla

¿Habrá conversiones de los juegos de Dreamcast al PC? Me gustaría disfrutar como otro amante de los videojuegos de maravillas como RE Code Veronica o Blue Stinger.

Pues precisamente de estos dos, es muy posible que no. ¿Por qué no te compras mejor una Dreamcast?

Sobre Blue Stinger, en el mes de Septiembre decíais que saldrá en inglés ¿Podría estar Sega dando ya la espalda al usuario español?

Los primeros juegos es difícil que vengan traducidos, porque no hay una previsión clara de ventas. Habrá que esperar unos meses para juzgar más severamente. Y el Blue Stinger no lo trae Sega, sino Proein.

Los juegos de la actual PSX serán compatibles con PlayStation 2 y no tendrán ninguna mejora gráfica. Yo creo que ahí Sony ha tenido un fallo desde mi punto de vista. Como ya sabréis, en PC hay aceleradoras de 3D que mejoran notablemente los gráficos de los juegos y su velocidad ¿No se podría haber hecho esto con PSX2 respecto a los juegos de PSX?

Los juegos para PC que son mejorados, como tú dices, están específicamente diseñados para funcionar con las tarjetas aceleradoras. Esto quiere decir que los juegos en sí ya son mejores. De hecho, si cargas en un PC un juego "antiguo" aunque tengas una tarjeta aceleradora, el juego se verá igual que sin ella.

Y aquí mi última pregunta, si Tekken Tag Tournament está basado en el System 12 igual que Tekken 3 ¿Podría volver a sorprendernos Namco con un nuevo Tekken para la actual PSX?

Sinceramente, lo dudo mucho. El tema Tekken en PlayStation parece finiquitado.

José Mercader. Cartagena.

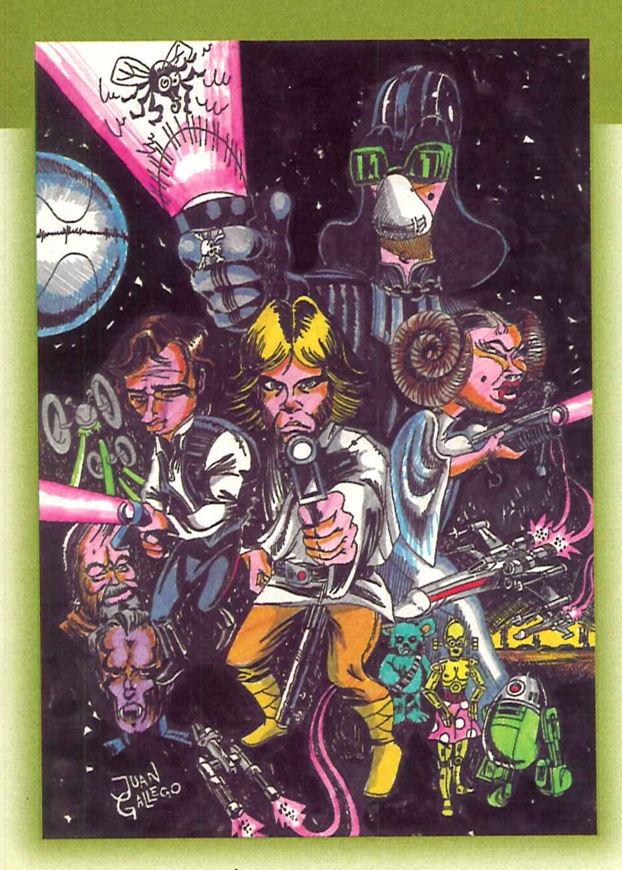
PENDIENTE DE DREAMCAST.

Hello Yen ¿how do you do? Me llamo Jorge, tengo una N64, una Game Boy Color y acabo de vender mi PSX. ¿Se podrá poner el chip en Dreamcast? No ¿verdad? ¿Tanta diferencia hay entre Dreamcast y N64 y PSX?

Espero que no se pueda poner el maldito chip en Dreamcast, por el bien de todos. Desde luego, Dreamcast es superior a PSX y N64. Si no, ¿qué sentido tendría que Sega hubiera sacado una nueva consola?

¿Sacarán tantos juegos para DC como para PSX o le pasará lo que a N64 y su escaso catálogo? ¿Square va a trabajar para Dreamcast? ¿Y EA y Konami?

La idea es dotar a DC de un catálogo enorme, y de momento van por buen camino, puesto que van a ritmo de más de una decena de títulos por mes. Konami está trabajando ya para esta consola, EA es muy probable que lo haga, y Square de momento no se ha pronunciado, aunque ya sabes que esta compañía es



JUAN GALLEGO GARCÍA. Tarragona

bastante hermética a la hora de revelar sus decisiones.

¿No crees que al mando de DC le faltan dos botones? ¿Habrá Rumble Pak ¿llevará pilas?

Hombre, el mío los tiene todos... Si al tuyo le falta alguno, ve a devolverlo. El "Rumble" de Dreamcast se llamará Vibration Pak y costará 4.000 pts. No lleva pilas.

Siendo Nintendero de toda la vida, ¿crees que haría bien en cambiar de aires y comprar una DC? ¿Terminará Dolphin siendo superior a DC o apenas habrá diferencias?

Estas preguntas sé que mes las vais a hacer muchas veces, así que tan sólo voy a decir dos cosas: que comprar una consola es una decisión muy personal y que no soy adivino. Además, tú eres quien tienes que tener muy claro qué es lo que quieres que te ofrezca una consola: tipo de juegos, posibilidades multimedia, internet... Después, mira lo que hay en el mercado y toma una decisión.

¿Hay alguna posibilidad de que Super Mario Bros 3 salga para GB Color? ¿Crees que se podría?

Si te refieres a Super Mario Land 3, sí es posible.

Jorge Martín de Pardo. Fuenlabrada.

NUEVO PREMIOS.

Hola Yen... o Evaristo... o como sea. ¿Qué es la pixelación y el efecto "popping"?

La pixelación es el efecto que se produce cuando al acercarnos a un objeto, se distinguen con claridad los pixels, es decir, los "cuadraditos" que lo forman, dando la impresión de ser una especie de mosaico.

El popping es otro defecto de programación, que se da sobre todo en los juegos de velocidad, y que consiste en que los decorados se generan al fondo de la pantalla de manera muy brusca.

En N64 la mayoría de los juegos "resuelven" este problema recurriendo a la famosa niebla, que "tapa" este defecto y te enseña los decorados cuando ya han sido generados.

Estoy dándole vueltas a la cabeza sobre qué consola me compraré el año que viene, la Dreamcast, la PlayStation 2 o la Dolphin. La verdad es que creo que me haré con la Dolphin por su increíble precio de 16.000 pelas. Mi pregunta es, aunque costase tan barato ¿se puede esperar algo bueno de Nintendo? ¿Cuándo se presentará oficialmente la consola? ¿Será en el Tokyo Game Show?

Vamos por partes. Lo del precio de Dolphin, como casi todas sus características generales, es algo que está aún por confirmar. Nadie ha dicho que definitivamente vaya a costar eso, así que no lo des por hecho, ni mucho menos.

Por otro lado, de Nintendo siempre se puede esperar lo mejor, ¿o acaso no nos ha regalado verdaderas joyas tanto en hardware como en software?

Todavía no se sabe cuándo se presentará la consola, pero no te preocupes porque seréis los primeros en saberlo.

¿Sería tecnológicamente posible fabricar una consola portátil que usara CD´s como soporte y usara tecnología 3D?

Tecnológicamente por supuesto que sería posible, pero una portátil que tuviera el tamaño necesario para acoger un CD... sería un poco grande, ¿no?

Sobre el concurso de Mangas & Videogames, ¿Por qué no premiáis a los 150 ó 200 mejores cómics y ponéis nuevos regalos, como consolas, juegos, suscripciones a la revista o viajes con vosotros a las ferias de videojuegos? Lo digo porque de 5.000 mangas que soléis recibir sólo premiáis 57 y los otros 4.943 nos quedamos con dos palmos de narices. Lo de nuevos regalos lo

Opinión

TRADUCCIONES DE DUDOSA CALIDAD

Estoy un poco cansado de que las compañías de software se pongan medallas anunciando a bombo y platillo que publican sus juegos "traducidos y doblados" al castellano.

Al final resulta que cuando pones el juego te encuentras con unos textos ininteligibles, con conversaciones absurdas debido a que confunden el sexo de los interlocutores o incluso confunden a los mismos interlocutores, faltas ortográficas, traducciones literales del inglés, expresiones censuradas o cambiadas, etc.

El doblaje es peor aún. Las interpretaciones de los actores suelen ser mediocres cuando no malas, los actores contratados son de segunda o tercera fila y generalmente los diálogos pierden muchos de los matices, sobre todo acentos y expresiones locales que son burdamente traducidas en lugar de adaptarlas a nuestro idioma. Gran parte de culpa la tienen las compañías que, por ahorrarse cuatro duros, hacen las traducciones desde la versión americana del juego (cuyos doblajes son iguales de malos que aquí), y no directamente desde la versión original japonesa.

Seguir uno de los tortuosos diálogos de Final Fantasy VII es tarea poco más que imposible; la traducción de Metal Gear Solid es muy buena pero el doblaje deja mucho que desear, y mucho más aún si lo comparamos con la versión original japonesa.

Simón Bolívar (e-mail)

digo porque regalar cómicas y películas lo lleváis haciendo desde la primera convocatoria del concurso. ¿No decíais que habíais renovado la revista?

¡Qué! ¿ya te has quedado a gusto? Por supuesto que a nosotros nos gustaría premiaros a todos, pero entenderás que no es posible. Que no somos Papa Noel, majete.

Quiero limpiar la lente de la consola. ¿Puedo limpiarla con un CD para limpiar la lente del compact disc? ¿Se estropeará la consola si utilizo este CD que te he dicho? ¿Puedo usar otra cosa?

A ver, la lente procura tocarla lo menos posible, es decir, nada. Lo máximo que puedes hacer es soplarla de vez en cuando para quitarle el polvo. Si alguna vez te da problemas llévala a un servicio de asistencia técnica de Sony.

Y ya la última pregunta. Dime juegos que alguna vez hayan recibido un 100 puro y duro y no un 99 ó un 98 (no importa para qué soporte sea) ¿Qué puntuación le distéis al Metal Gear Solid?

Pues un 100 puro y duro no lo ha recibido ningún juego hasta el momento. Metal Gear llevó un 98 y, si mal no recuerdo, el Donkey Kong Country de SNES llevó un 99.

David Cañote. Córdoba.

FANÁTICO DE LOS COCHES.

Hola Yen, saludos. Me llamo Álvaro y tengo un pedazo de PlayStation con la pegatina de Bichos (gracias por ella) y os llevo leyendo desde vuestro primer número. También tengo una Mega Drive, una Saturn y una Game Boy. ¿Merece la pena teniendo una Game Boy comprarme una Game Boy Color?

El salto técnico de una consola a otra es considerable y no sólo se limita al color. Es una portátil más potente y están saliendo muy buenos juegos exclusivos para ella. Lo de si te merece la pena comprártela o no...

Yo soy seguidor de Sega pero me desilusionó mucho la Sega Saturn. ¿Crees que pasará lo mismo con la Dreamcast y la PlayStation 2?

Lo de Saturn fue un accidente del que habrán aprendido mucho, no solo Sega, sino todas las compañías. Estoy seguro de que no va a pasar lo mismo ni con Dreamcast ni con Play2.

Soy un fanático de los juegos de coches, tengo el Colin McRae de Play y el Gran Turismo y el volante Mad Catz Dual Force. ¿Qué juegos de coches me recomiendas?

Pues tienes para mi gusto los dos mejores. Si quieres alguno más, V-Rally 2 y Ridge Racer 4 están están muy bien, y si quieres algo diferente, prueba con Driver.

Tengo juegos de todos los géneros. Por favor, ¿me puedes decir algún juego tipo Metal Gear que no sea Syphon Filter.

Uno parecido por su temática es Mission: Impossible, aunque es más de aventura que de acción. Creo que te gustará.

¿Me puedes decir los 10 mejores juegos para PlayStation?

¿Le has echado un vistazo a las páginas de "Los recomendados?

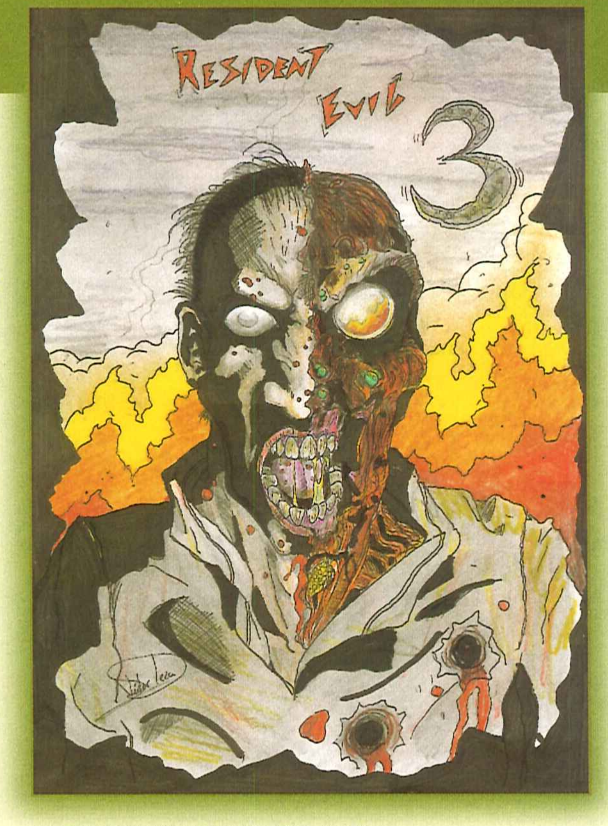
¿Merece la pena Soul Reaver?

Mucho. Es un juegazo, con un argumento sensacional y un doblaje de película.

Álvaro Martínez. Jaén.

JUEGOS EN DREAMCAST.

Hola Yen ¿Qué tal? Tengo algunas preguntas que esperan ansiadas respuestas. Ahí van. Ya he podido probar Soul Calibur en recreativa y me ha parecido



VICTOR MANUEL LEZA MORENO. La Rioja

Opinión

¿NUEVOS FAVORITISMOS?

Ya sé que estáis hartos de leer quejas de este tipo, pero mi deber como lector desde el número 12 es informaros de que estáis haciendo las cosas mal. Puede que sea inconscientemente, pero creo que desde hace unos meses vuestra revista está marcada por la subjetividad y la parcialidad. Hubiera pasado que cada mes la protagonista absoluta de vuestro editorial fuera Dreamcast, que también le dediquéis "La Quinta Columna", e incluso que digáis a bombo y platillo en "El Teléfono Rojo" que Dreamcast es la única opción, que a Play 2 le queda mucho... Lo he pasado, he comprado la revista y he intentado volver la cara a esos comentarios, pero parece que la cosa va a más. Cuando Sega anunció Dreamcast, vosotros publicasteis un reportaje de 5 páginas, pusisteis la consola en portada, nos "endiñásteis" datos técnicos por un tubo y fotos de la presentación. Los meses sucesivos estuvieron marcados por la misma premisa: entrevista con Climax, reportaje sobre Dreamcast en Japón, y por no hablar de la estupidez de comentar dos veces en un mismo número Soul Calibur (recreativa y Dreamcast).

¿Y Playstation 2? Le dedicais un triste reportaje de 2 páginas, no la ponéis en portada, y sólo nombráis 6 juegos. Por si fuera poco, os atreveis a publicar una nota aclatoria que dice que las puntuaciones son "relativas", coincidiendo con que los primeros títulos de Dreamcast no son muy impresionantes, y coincidiendo con el 100 en gráficos de Final Fantasy VIII (qué casualidad).

Enrique Riobó (e-mail)

CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

BASES DEL CONCURSO



1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación. a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST (Noviembre).
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Octubre y el 26 de Noviembre de 1999.
4. La elección del ganador se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Enero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de participación de Noviembre

LOGO CONCURSO
Dreamcast
NOVIEMBRE

Pega aquí el logo que has encontrado

Nombre:..........................
Apellidos:..........................
Dirección:..........................
Localidad:..........................
Provincia:..........................
C.Postal:..........................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**..................

El logo de «Dreamcast» esta en la página:..........................
❑ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

teléfono rojo

impresionante, pero un colega me ha dicho que Virtua Fighter 3tb también es la caña. Puesto que los dos van a salir para Dreamcast ¿cuál me recomiendas?
Mira, Virtua Fighter está muy bien, pero Soul Calibur en Dreamcast es lo más impresionante que he visto jamás en una consola, al menos técnicamente hablando. Supongo que te habrás hecho una idea con la preview de este mes.
En un número anterior comentaste que Sega tenía intención de lanzar Get Bass en España. Si es así, ¿cuándo podremos disfrutarlo? ¿vendrá con el periférico de la caña?
Parece que Sega ha decidido definitivamente no sacar ese juego. Lo siento, tendrás que irte a pescar al río.
¿Incluye el volante de Sega Rally 2 vibración como en la recreativa?
No. De momento no hay ningún volante para Dreamcast que vibre.

José Moreno Vega.
Ciudad Real.

INTERNET Y DREAMCAST.

Hola Yen ¿Qué tal? Verás, con la reciente salida de Dreamcast he decidido sustituir mi decepcionante N64, pero tengo varias dudas que espero puedas contestar: La oferta de internet (conexión gratuita y coste de llamada local) ¿es válida en Canarias?
Es válida en toda España, y eso incluye Canarias, por supuesto.
¿Se podrán cargar programas o parches a través de internet como en un PC?
De momento no, puesto que necesitas una unidad de almacenamiento, lo que ocurre es que esto se podrá solucionar con la unidad Zip que saldrá para Dreamcast en breve.
Uno de los muchos inconvenientes que he tenido con mi N64 es que no traducen los juegos, ¿saldrán juegos traducidos para Dreamcast? ¿Cuáles serán los primeros?
Todos esperamos que sí, aunque ahora las compañías andan un poco recelosas hasta ver cómo funciona Dreamcast en el mercado. Ya han salido algunos juegos con los menús traducidos (UEFA, Monaco...), pero supongo que te refieres sobre todo a aquellos que tengan muchos diálogos. De momento Blue Stinger no los tiene, pero como te digo, espero que en poco tiempo empiecen a aparecer todos traducidos.
¿Saldrá algún ISS para Dreamcast? ¿Cuándo?
Konami es una de las compañías que está trabajando más en serio para esta consola. Aún no han dicho nada al respecto, pero puede que sí.
¿Saldrá algún tipo de ampliación DVD para Dreamcast en el futuro?
Chico, espérate primero a que la consola dé todo lo que tiene que dar de sí y luego ya pensaremos en ampliaciones.
¿Se pueden ver películas en Vídeo CD como en la Saturn?
No. Ni falta que hace.
¿No crees que sería mejor que hubiera un sistema estándar como el VHS en el que cada compañía sacara su propia consola, pero los juegos fueran compatibles, como las películas de video? ¿No saldríamos todos ganando?
Los usuarios seguro, pero tú intenta convencer a Sega, Sony y Nintendo para que se pongan de acuerdo. Hay muchos intereses enfrentados como para que eso pueda suceder. Pero sería genial, sin duda.

Juan David Jiménez.
Tenerife.



FCO. JAVIER CASTILLO OTEROS "CHICO". Córdoba

LUCHA EN PLAYSTATION.

Hola Yen. Me llamo Silvia, tengo 13 años y tengo algunas preguntas que hacerte: ¿Servirán los juegos de PS2 para la Play actual?
No, la compatibilidad es a la inversa, es decir, los juegos de la Play actual se podrán cargar en PS2. Y no pienso decirlo más veces.
¿Valdrá la pena Bloody Roar 2? Ya tengo Tekken, 1, 2 y 3.
Es un buen juego y muy vistoso gráficamente aunque sin las posibilidades y la jugabilidad de la saga Tekken. Yo te recomendaría Dead or Alive.
¿De qué va Atlantis? ¿Y Egipto 1156 A.C.? ¿Cuál me recomiendas?
Ambas son dos aventuras gráficas, (ya sabes: hablar con personajes, buscar objetos para utilizarlos en el lugar adecuado, resolver puzzles... Las dos son bonitas e interesantes, pero bastante lentas. Si tuviera que elegir, me quedaría con la segunda.
Quiero comprarme un juego pero no sé cuál y además ten en cuenta que tengo un hermano con 6 años y también

Opinión

MOLESTO CON NINTENDO

Os escribo para expresar mi malestar con lo mal que lo están haciendo con Nintendo 64, y es que lo que de verdad fastidia es que no vayan a sacar el FIFA 2000, entre otras cosas.
Playstation tiene 32 bits pero han enseñado a Nintendo y Sega lo que es un trabajo bien hecho. Los juegos de Nintendo salen mucho más tarde, son más infantiles, más caros y sin traducir.
El día que me compré la Nintendo 64 y no la Playstation estaba convencido de que iba a ser la mejor, pero sin duda me equivoqué. Creo que PlayStation 2 volverá a ser la mejor. Os escribe un socio del Club Nintendo.

Carlos Martín Zubiaur (Bilbao)

quiere jugar. Los juegos son Circuit Breakers, Rugrats, Ninja: Shadow of Darkness y Kula World. Nota: Me gana al Gran Turismo y al Tekken 3, el tío sabe jugar.

De todos los que me has dicho, sólo Circuit Breakers es para más de un jugador. No está mal, pero es muy sencillo. De los otros, a mí el que más me gusta es Ninja, un beat´em up bastante apañado. Kula World es para estrujarse el cerebro, aunque le falta chispa, y Rugrats es simpático, pero muy sencillo. Ninguno de los que me mencionas es como para tirar cohetes.

Silvia Jiménez. Granada.

LA NUEVA GAME BOY.

Hola, me llamo Manuel Abraldes (no del Campo) y tengo 16años. También tengo una p.web: http://www.civila.com/hispania/videojuegos/. Aquí van mis preguntas, gracias por adelantado. La nueva Game Boy que ha anunciado Nintendo (la de 32bits), ¿será capaz de manejar polígonos?

Desde luego va a tener capacidad para ello. Nadie ha visto nada todavía, pero puede ser una maravilla.

No te parece que Nintendo se anda enrollando con la N64, DD64 y la Dolphin. ¿Crees que el DD64 podrá salir en España?

Ya leíste a Miyamoto el mes pasado. Por poder puede, pero yo no lo veo muy claro.

La Dreamcast, ante la PS2 y la Dolphin, ¿no crees que lo tiene un poco chungo?

JOAN TURU SÁNCHEZ. Barcelona

Opinión

FELICITANDO A SONY

Seamos sinceros, lo de Sony con PlayStation sólo se puede definir con una palabra: IMPRESIONANTE.
Fue hace años cuando la compañía japonesa nos sorprendió con la salida de esta máquina, que con "juegazos" como Ridge Racer o WipeOut prometía mantener una digna lucha con Saturn. ¡Ja!, en un par de años se la devoró.
Nintendo se las prometía muy felices con su super-mega-ultra-potente Nintendo 64, pero al parecer toda la fuerza se le fue por el... cartucho, ante la firmeza y superioridad que seguía mostrando PlayStation.
Hace unos meses salió Dreamcast en Japón, un nuevo intento de Sega por recuperar parte del territorio perdido, pero ¡PlayStation sigue siendo la consola número 1 del mercado! Y a todo esto le sumamos el premio a la mejor consola y juego que nuevamente recayeron de su lado en el último ECTS.
Mi más sincera enhorabuena a Sony España por el premio recibido, reconocimiento más que merecido por el MARAVILLOSO trato que está dando a todos sus usuarios.

Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)

No lo creo. Fácil, lo que se dice fácil, no lo tiene nadie. Al menos a priori. Pero de momento, parece que Dreamcast se está vendiendo bastante bien.

Me encantan los juegos de ROL, y me gustaría saber si hay alguna posibilidad de ver en nuestras fronteras Star Ocean 2, Saga Frontier II o Legend of Mana para PS-X.

Pues vas a tener suerte, porque Sony piensa sacarlos todos (si no ocurre nada raro) en los próximos meses.

¿Por qué no hacéis un dossier sobre la historia de los videojuegos?, es que cuando leo algunas preguntas, me mato de risa...

Sí claro, y si hacemos ese dossier ya nadie tendría dudas y yo me quedo sin trabajo. Nada, nada, a preguntar todo lo que se os ocurra. Y si te sabes todas las respuestas... tómate esta sección como unas páginas de humor.

Si podéis, enviadme un autógrafo de Manuel del Campo.

Intentaré convencerle de que te envíe una foto dedicada. Pero no prometo nada.

¿Quién contesta a las preguntas del Teléfono Rojo?

Yo, ¿por qué?

Manuel Abraldes.

ROL EN PSX

Hola, somos Fernando Gil y Antonio Ayala desde Zaragotham, y queríamos amargarte la vida con nuestras preguntas:
¿Tendrá el Final Fantasy VIII un detector de chips y anticopiado como en el resto de países? ¡Viva la antipiratería!

¡Vivaaaa! FF VIII tiene un sistema anticopia. Además, lo de los 4 CD´s debe resultar también muy disuasorio...

Como sé que te gusta mucho, ordénanos los siguientes RPGs: Alundra, The Granstream Saga, Wild Arms (te puedes saltar esta pregunta quieres).

Si son pocos juegos y del mismo género, no me molesta. Así sí que tiene lógica hacer una lista. A ver: Alundra, The Gran Stream Saga y Wild Arms. ¡Fíjate! ¡Igual que los teníais vosotros!

¿Saldrá Chrono Cross en España?

Nadie ha dicho nada al respecto, pero viendo la política de Sony con los juegos de Square, es muy posible.

¿Valdrán los Pokémon Rojo y Azul para la Game Boy clásica?

De hecho es que los juegos son de Game Boy, aunque los puedes



ÁNGEL JIMÉNEZ PÉREZ. Cádiz

utilizar también en la Color.

¿Tendrá alguna novedad el nuevo Tomb Raider o será igual que los anteriores?

Por lo que he visto, sí parece que esta cuarta parte va a ofrecer muchas novedades con respecto a las anteriores entregas. Pero tampoco te esperes nada revolucionario.

¿Hay alguna posibilidad de que podamos ver en España los videojuegos del Dr.Slump o los de Ruroni Kenshin?

Muy pocas.

¿Saldrá el Time Crisis 2 en PSX (o en la PSX2)?

No hay nada confirmado al respecto, pero puede que al final haya algún Time Crisis par la actual Play, pero no será Time Crisis II propiamente dicho.

¿Saldrá algún juego más compatible con la GCON 45?

En breve vas a tener La Jungla de Cristal II.

¿Te hemos tocado ya bien las narices?

Ni habéis empezado, pequeños.

¿Nos publicarás esta carta?

No, la guardaré en mi mesilla de noche y la releeré cada vez que me acueste, no te digo.

Fernando Gil y Antonio Ayala. Zaragoza.

EXPEDIENTE X.

Hola Yen, me llamo David, tengo una PlayStation y necesito que me aclares unas cuantas dudas.

Tengo ganas de comprame un juego de pistola, la duda es si va a salir el juego Time Crisis II para PlayStation o es mejor que me compre uno de los juegos que ya hay a la venta de pistola como Point Blank I, II, Time Crisis.

Como acabo de decir, lo de Time Crisis II no termina de estar claro. Puede que aparezca una nueva entrega en PlayStation, pero aún está por confirmar.

Yo que tú me compraba alguno de los que has dicho. El Time Crisis lo tienes ahora en Platinum por 4.000 pelas. Los Point Blank, como sabrás, son menos realistas y mucho más alocados y coloristas, pero también son muy divertidos.

Otra duda es que estaba desesperado porque saliera el juego Expediente X y cuando sale me encuentro con el reportaje que Hobby Consolas hace diciendo que es un juego falto de acción y que encima es corto y no puedes manejar a Mulder y Scully. ¿Qué dices? Me lo compro o espero a que salga otro de sus características.

Vamos a ver, el juego no tiene acción y no manejas a los protagonistas de la serie, pero en su género no está nada mal. Si te gusta mucho la serie de TV y las aventuras gráficas no es una mala compra. Además, está traducido y doblado al castellano y sí aparecen casi todos los personajes de la serie.

No sé qué quieres decir exactamente con "de sus características". Si lo que quieres decir es que si te esperas a que salga otra aventura gráfica mejor, yo te diría que no te esperes, pues si, como dices, te gusta la serie, el juego tiene su gracia.

Si a lo que te refieres es a que si debes esperarte a que salgo otro Expediente X pero que no sea una aventura gráfica, mucho me temo que no va a salir nada por el momento.

¿Qué volante crees que es el mejor para PlayStation y que sea compatible con los juegos Gran Turismo, F-1 97 y V-Rally 2?

El mejor volante que hay, para mi gusto, en el mercado es el Ferrari Shock 2 Racing Wheel. Y además está muy bien de precio.

Otra cosa, ¿sabes por casualidad si va a salir algún juego del Campeonato del mundo de motociclismo de 500, 125 o algo por el estilo?

Es posible que para el año que viene veamos alguno, pero no hay nada confirmado.

Davis Martínez Brión . Vigo.

LA PELÍCULA DE TOMB RAIDER.

Hola Todopoderoso Yen: Pienso comprar la Dreamcast y me gustarla que me respondieses a unas preguntas.

¿Qué juego me recomiendas entre Sonic Adventure y Blue Stinger?.

Sonic Adventure es mejor juego, por una razón: cumple a la perfección con su objetivo. Blue Stinger es una muy buena aventura, pero está en inglés y no ha quedado todo lo bien que nos hubiera gustado. Yo empezaría por Sonic.

¿Qué pasa con la película de Tomb Raider?.

Pues muchas cosas. Cuando ya estaba elegido el director, el guionista (Steven E. de Souza, el de Street Fighter The Movie) y estaba anunciada para el 2000, resulta que hay rumores de que todo el proyecto puede venirse abajo, y que la película puede ser realizada totalmente por ordenador, al estilo de la de Final Fantasy. Parece que los productores no estaban convencidos de que una Lara de carne y hueso tuviera el impacto necesario (¿¿¡¡!!??), y al final puede que la protagonista sea como la Lara que aparece en las intros de los juegos. El film seguirá el espíritu de los juegos y, por tanto, será una aventura que transcurrirá en parajes exóticos.

A. Trapero.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK





PLAYSTATION + RF ADAPTER

20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB)



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



C. PAD MAD CATZ WIRELESS



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



CONTROLLER



CONTROLLER DUAL SHOCK



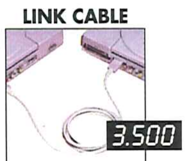
DEXDRIVE INTERACT



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



LINK CABLE



LINK CABLE LOGIC 3



MALETIN CONSOLE CASE



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



MALETIN JUEGOS CD CASE



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB



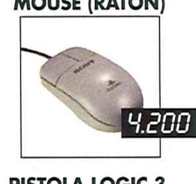
MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB




MEMORY CARD SONY



MOUSE (RATÓN)

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



MULTI TAP



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45



PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2



RF ADAPTER PERFORMANCE



RFU ADAPTOR (VERSION 2)



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO





pedidos por teléfono



pedidos por internet

www.centromail.es



CENTRO MAIL



www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO [POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.]

Juego	Precio
ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
APOCALYPSE	4.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
POCKET FIGHTER	2.990
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TANK RACER	1.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990























































pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

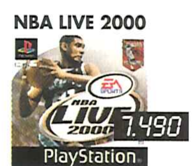
NOVEDADES



www.centromail.es

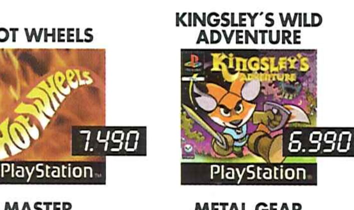






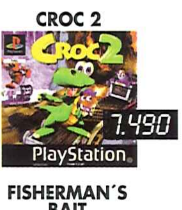



























24 HORAS DE LE MANS	7.490
ACTION MAN	8.490
AMERZONE	CONS.
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
CAPCOM GENERATIONS	7.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	8.490
CENTIPEDE	8.490
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CROC 2	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DESTREGA	6.990
DRIVER	8.490
EGYPT 1156 B.C.	7.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
FIGHTING FORCE 2	8.490
FISHERMAN´S BAIT	7.990
FORMULA 1 ´99	7.990
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE	6.990
GTA 2	8.490
GUNGAGE	7.990
HOT WHEELS	7.490
KINGSLEY´S WILD ADVENTURE	6.990
KURUSHI FINAL	6.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LEGEND OF KARTIA	7.990
LOS PITUFOS	7.490
MADDEN NFL 2000	7.490
MASTER OF MONSTERS	7.490
METAL GEAR SOLID	8.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION: IMPOSSIBLE	7.990
MULAN AVENTURA INTERACTIVA	6.990
MUSIC 2000	CONS.
NBA LIVE 2000	7.490
NBA PRO ´99	7.990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	CONS.
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	7.490
POINT BLANK 2	6.990
PONG	8.490
POP N´POP	7.490
PRINCE NASEEM BOXING	8.490
QUAKE II	…90
R/C STUNT COPTER	7.490
RAILROAD TYCOON II	CONS.
RAINBOW SIX	8.490
RAT ATTACK	8.490
RE-VOLT	7.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR	8.490
SHADOWMAN	7.490
SHAO LIN	8.490
SILENT HILL	8.990
SLED STORM	7.490
SOUTH PARK	7.490
SPEED FREAKS	7.990
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
THE GUARDIAN OF DARKNESS	7.490
THE X-FILES	7.990
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	8.490
UEFA STRIKER	7.490
V-RALLY 2	8.490
VERSALLES	7.490
WIP3OUT	7.990
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990

pedidos por telÉfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET



GAME BOY COLOR



ADAP. CORRIENTE LOGIC3



GAME BOY CAMARA



GAME BOY PRINTER



GAME BOY PRINTER PAPEL



GAME LINK



HANDYPAK INTERACT



LINK CABLE LOGIC 3



LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE



MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER



PULSEPAK INTERACT




CARMAGEDDON



MISSION: IMPOSSIBLE



POKÉMON AZUL · POKÉMON ROJO · POKÉMON PIKACHU



A BUG´S LIFE



ALL STAR TENNIS ´99



ASTERIX & OBELIX



ASTEROIDS



BATTLESHIP



BOMBERMAN QUEST



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY



CHASE HQ



CHESSMASTER



CONKER´S POCKET TALES



CRAZY BIKERS



DUKE NUKEM



F-1 WORLD GRAND PRIX



FIFA 2000



GOLDEN GOAL



GRAND THEFT AUTO



HORMIGAZ



INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99



LOONEY TUNES



LUCKY LUKE



MADDEN NFL 2000



MARIO GOLF



MS. PAC-MAN



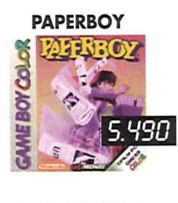
NBA PRO ´99



PAC-MAN



PAPERBOY



PRINCE OF PERSIA



R-TYPE DX



RONALDO V-FOOTBALL



RUGRATS LA PELICULA



SPACESTATION SILICON VALLEY



SPY HUNTER / MOON PATROL



SPY vs. SPY



SUPER MARIO BROS. DELUXE



SUPREME SNOWBOARDING



SYLVESTER & TWEETY



TARZAN



THE LEGEND OF ZELDA DX



TOCA TOURING CAR



TOM AND JERRY



TUROK: RAGE WARS



WARIOLAND 2





Nintendo 64




ALL STAR TENNIS ´99 — 9.490

CASTLEVANIA — 11.490

COMMAND & CONQUER — 9.490


DOOM 64 — 3.990

DUKE NUKEM ZERO HOUR — 9.490

F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990

F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490

F-ZERO X — 5.990


FIFA ´99 — 9.490

GOLDEN EYE 007 — 5.990

HOT WHEELS — 9.490

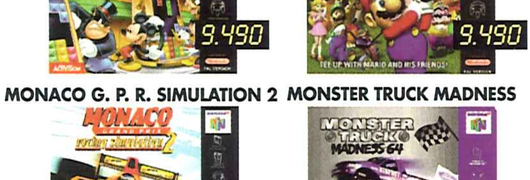

LYLAT WARS — 5.990


MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 9.490


MARIO GOLF — 9.490

MARIO KART 64 — 5.990


MISSION: IMPOSSIBLE — 7.490

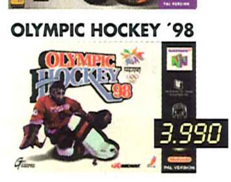

MONACO G. P. R. SIMULATION 2 — 9.490


MONSTER TRUCK MADNESS — 9.490

NBA COURTSIDE — 5.990


NBA PRO ´99 — 11.490

NHL PRO ´99 — 11.490


OLYMPIC HOCKEY ´98 — 3.990

QUAKE 64 — 3.990


QUAKE II — 9.490

RE-VOLT — 9.490


READY 2 RUMBLE BOXING — 9.490

RUGRATS: TREASURE HUNT — 10.490


SHADOWMAN — 10.490

SNOWBOARD KIDS — 5.990


STAR WARS: E. 1-RACER — 9.490

SUPER SMASH BROS. — 9.490


THE LEGEND OF ZELDA — 8.990

THE NEW TETRIS — 9.490


TONIC TROUBLE — 9.490

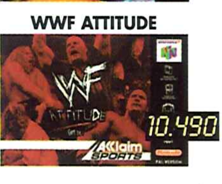

TUROK: RAGE WARS — CONS.


V-RALLY ´99 EDITION — 7.490

WAVE RACE 64 — 5.990


W. DRIVER CHAMPIONSHIP — 9.490


W. LEAGUE SOCCER 2000 — 10.490


WWF ATTITUDE — 10.490


NINTENDO 64 — 14.990


NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900


NINTENDO 64 COLORES — 14.990


CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 — 1.290

CABLE RF — 2.990

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 2.990


CONTROLLER — 4.990

DEXDRIVE INTERACT — 5.900

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990



MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 990

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990


MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990

RUMBLE PAK — 3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990


TRILOGY 64 — 4.990


ULTRA RACER MINI WHEEL INTERACT — 5.490


VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 7.990

VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 10.990


CARMAGEDDON 64 — 8.490


DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK — 12.990


JET FORCE GEMINI — 9.490


HYBRID HEAVEN — 11.490


RAYMAN 2 — 9.490

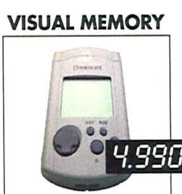
pedidos por teléfono:



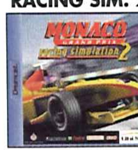


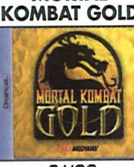
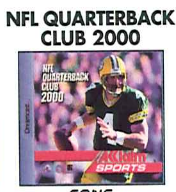
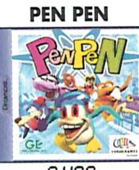
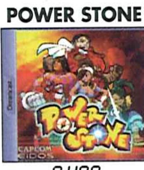
Dreamcast

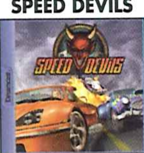
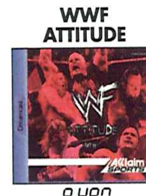


KEYBOARD	VIBRATION PACK	VISUAL MEMORY	VOLANTE RACE CONTROLLER
 4.990	 3.990	 4.990	 10.990

SEGA RALLY 2	SONIC ADVENTURE	THE HOUSE OF THE DEAD 2	VIRTUA FIGHTER 3tb
 8.990	 8.990	 8.990 + PISTOLA 13.990	 8.990

BLUE STINGER	DYNAMITE COP	HYDRO THUNDER	MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	MONACO G.P. RACING SIM. 2
 9.490	 8.990	 8.490	 8.490	 8.490

MORTAL KOMBAT GOLD	NFL QUARTERBACK CLUB 2000	PEN PEN	POWER STONE	READY 2 RUMBLE
 8.490	 CONS.	 8.490	 8.490	 8.490

SPEED DEVILS	SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	TRICK STYLE	UEFA STRIKER	WWF ATTITUDE
 8.490	8.490	 8.490	 8.490	 8.490



ATENCIÓN

NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!

Y AHORA TAMBIÉN ALQUILAMOS DREAMCAST

CENTRO MAIL www.centromail.es



www.centromail.es



¡¡NUEVO CENTRO!!



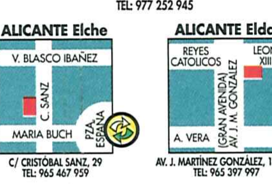
A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

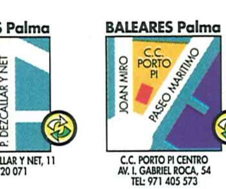
A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945







ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997

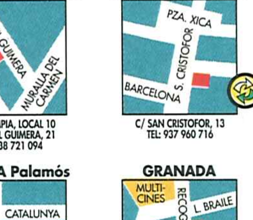
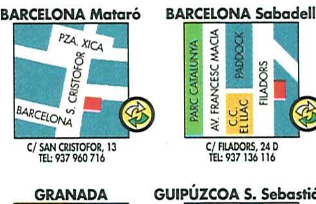
ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573





BARCELONA (GLORIES) — C.C. GLORIES, LOCAL A-112 AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

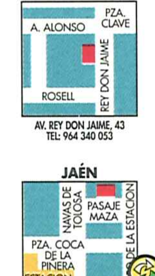
BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ÀNGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717











CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293



CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS










HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

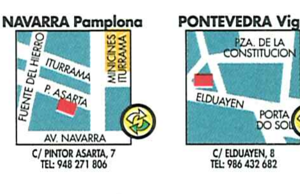
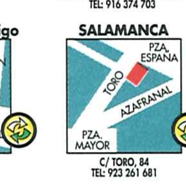
LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222






MADRID (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411











MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223



SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **913 802 892**

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-11-99

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______

Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad: ______ C.P ______

Provincia: ______ Tf.: ( ) ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______



Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

Konami fue quien empezó todo, y ahora los juegos músicales se han convertido en un fenómeno de dimensiones sorprendentes. Durante este mes y el siguiente repasaremos las distintas producciones arcade que podemos encontrar hasta el momento, y sus adaptaciones a consola.

La moda musical

¡¡Todos a bailar ante el último fenómeno nipón!!

¿Hasta donde puede llegar la moda de los juegos musicales? Se trata de una pregunta que los adeptos a este nuevo estilo de juegos nos venimos haciendo últimamente. Y es que la avalancha de juegos basados en la música y el ritmo es cada vez más notable. El fenómeno nació en los salones arcade, donde los grandes espacios posibilitan un lugar adecuado para los movimientos y el baile. Pero el éxito está siendo tal que las conversiones a consola se suceden con frecuencia. Juegos como «Bust a Groove», «Beatmania» o «Parappa the Rapper» son sólo la punta del iceberg. Porque, ¿quien no ha soñado alguna vez pertenecer a un conjunto musical? La posibilidad de simular ser un virtuoso de la guitarra, el piano o la batería, o convertirse en el rey de la pista de baile es un aliciente demasiado suculento para que pase desapercibido. Y eso lo sabe quien se ha dejado seducir por alguno de estos juegos.

BEATMANIA: El culpable de todo...

El año pasado, un grupo de programación de Konami, Team Bemani, lanzó el primer juego rítmico-musical que simulaba un instrumento (antes habíamos visto «Parappa the Rapper» y «Bust a Groove», pero no eran simuladores).

También conocido como «Hip-Hop Mania», se trata de un juego en el que manejamos una pequeña mesa de mezclas formada por 5 botones -para añadir efectos sonoros- y un disco giratorio (el "scratch", indispensable para hacer de DJ). Todo un simulador de mesa para DJs en el que encontramos temas Pop, Jazz, Rave, Tecno, y a estas alturas de cualquier estilo musical existente.

«Beatmania» cuenta con 5 versiones arcade, 3 de las cuales ya han aparecido para PlayStation (2nd Mix, 3rd Mix y 4th Mix). Además, la consola de Sony cuenta con 2 versiones exclusivas de «Beatmania» (Gottamix y Yebisu Mix), preferidas a las anteriores por el publico Otaku, ya que incluyen temas de anime y simpáticas cancioncillas, como el tema basado en «Metal Gear Solid».

Además de las adaptaciones para PSX, «Beatmania» ha visto la luz en GameBoy Color en 2 ocasiones (la segunda acaba de lanzarse en Japón), y una mas en WonderSwan. Pese a tratarse de 2 consolas portátiles, los muchachos de Bemani se lo han sabido montar muy bien, incluyendo temas graciosos y bien llevados a pesar de las limitaciones sonoras de estas consolas.

Hace poco acaba de aparecer una nueva versión arcade de Beatmania bajo el titulo «Beatmania II». Se trata de una actualización del juego, al que le han incluido 2 botones más. Seguro que la acogida vuelve a ser excelente.



Las canciones suelen ser muy pegadizas y con un marcado estilo japonés.

Si la melodía suena correctamente la máquina nos felicitará efusivamente.

El objetivo es pulsar los botones correspondientes cuando las señales lleguen a la parte inferior.



Esta imagen pertenece a la versión 2nd Mix, en la que apartado gráfico resulta más pobre que en las posteriores. La calidad de los videos es muy inferior comparada con la de 4th Mix.

DANCE DANCE REVOLUTION

¿Quieren decir Dancing o Jumping?





▲ La segunda versión para PSX acaba de salir en Japón con un éxito arrollador.

Se trata del juego con más éxito de todos los musicales que han aparecido. Con un esquema de juego similar al de «Beatmania», esta vez se trata jugar con 4 pulsadores situados en los pies, sobre los que habremos que saltar en un momento determinado, simulando pasos de baile.

Tendríais que ver lo que se lía en los salones nipones con este juego, ya que los tipos se visten como auténticos horteras que van a la discoteca un sábado noche. Bufff...!!! Y encima, con los vítores del público. Todo un numerito, si señor...

«Dancing Stage» (nombre americano del juego) cuenta en estos momentos con unas 8 versiones, de las cuales se han adaptado para PSX tan sólo 2 (la segunda conversión acaba de aparecer en Japón). Estas mínimas adaptaciones se deben a que varios de los arcades que sacan están especializados en temas de grupos famosos japoneses.

El juego sólo ha sido adaptado para PSX, y de todas las producciones BEMANI es la única cuyo arcade goza de cierto éxito en nuestro país. En Madrid podemos encontrar 2 máquinas en un solo salón, y por las noches siempre están ocupadas.

Comprar un mando de Dancing Stage para PSX puede ser todo un logro, porque en Japón el original se agotó en una semana. Así pues, si estáis interesados en él, mejor os pilláis una de las muchas adaptaciones taiwanesas que circulan por ahí, ya que conseguir el original es imposible (os podría costar hasta 50.000 pts).

Sega quiso apuntarse a la moda, pero al final quien sí se decidió fue Namco, con el juego «Jumping Groove», que tiene sólo 2 pulsadores (está pensado para niños). Por cierto, que también Namco va a ser la encargada de realizar la versión arcade de «Bust a Groove 2».

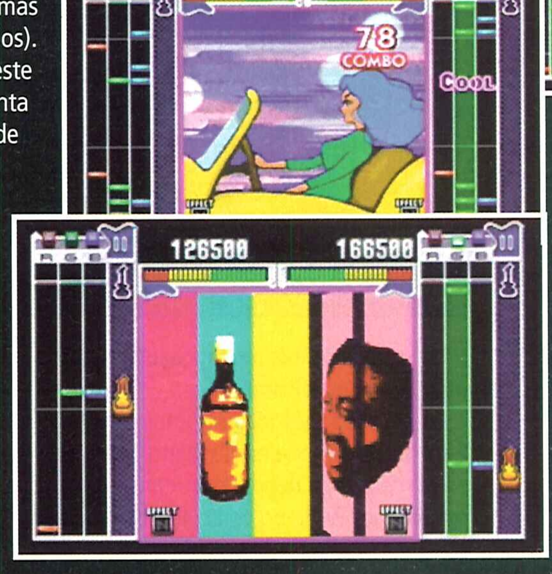
GUITAR FREAKS: Punteos de guitarra en toda regla

El tercer arcade musical BEMANI es un simulador de guitarra llamado «Guitar Freaks». Con un mando en forma de guitarra podremos tocar temas de rock y blues (quizás los estilos mas apropiados). De todos los simuladores que yo haya jugado, este es el más parecido al instrumento original. Cuenta con 3 pulsadores situados en la parte superior de la guitarra, que hacen las veces de mástil para conseguir distintas escalas, mas un cuarto pulsador que imita una cuerda.

Hasta el momento sólo ha aparecido una adaptación para PSX, pero contiene temas de las dos primeras entregas arcade.

Namco lanzó una copia descaradísima de «Guitar Freaks» llamada «Guitar Jam», pero han tenido que retirar las máquinas por imitar sin pagar derechos.

Entre otros arcades de guitarra encontramos la adaptación de «Unjammer Lammy», con algunos cambios sistemáticos (obviamente se juega con un mando en forma de guitarra, no con el pad de PSX).



▲ Los punteos y riffs de guitarra del juego son perfectamente reconocibles por los aficionados a la música.



▲ El juego no sólo puntúa la correcta sucesión de las notas, sino incluso algunos movimientos que den más gracia a los sonidos.

Y hasta aquí llegamos este mes. En el próximo numero acabaremos de repasar los juegos musicales y os prepararemos una lista de la compras para la Navidad.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

FERRARI 355 CHALLENGE

NOVEDAD EN ESPAÑA



Es muy posible que la mayoría de vosotros jamás hayáis conducido un Ferrari, ni lo vayáis a hacer nunca (nosotros tampoco, por supuesto). Pero si queréis experimentar las sensaciones más parecidas tenéis ante vosotros el simulador indicado. Una máquina que llega de la mano de Sega y el inefable Yu Suzuki.

Desde luego, el amigo Suzuki parece tener carta libre en Sega. De otro modo no habría podido realizar un juego como éste. Me explico. Esto es lo menos parecido a un juego arcade que se recuerda. El juego en sí es un simulador en toda regla, con una dificultad muy elevada, está repleto de opciones y su mueble es totalmente revolucionario.

Yu Suzuki ha hecho el juego que le ha dado la gana, y eso es de agradecer en los tiempo que corren (y nunca mejor dicho), porque de este título marca la diferencia con el resto de los arcades de coches.

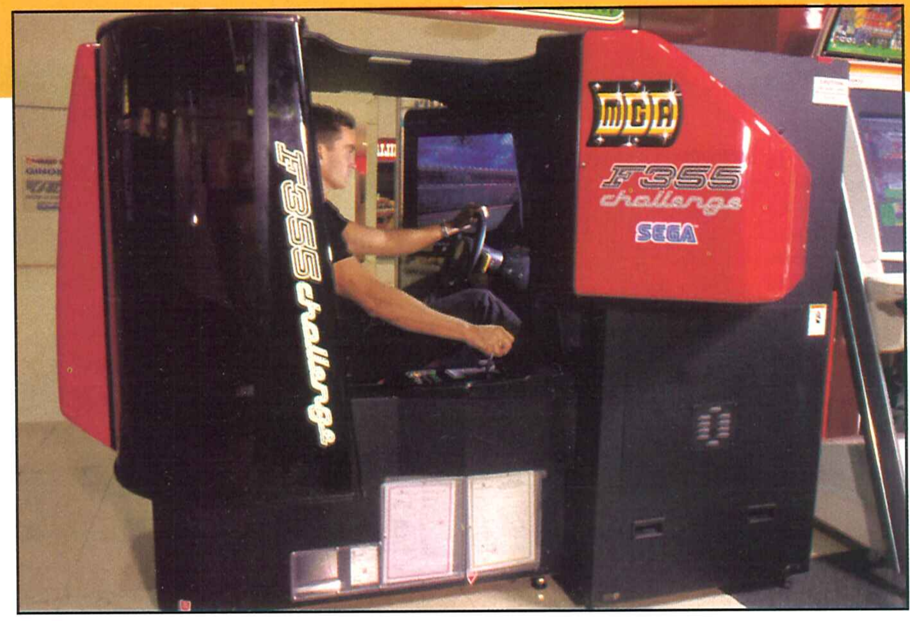
En la entrevista que os ofrecimos hace unos meses, Suzuki afirmaba que su idea era realizar un simulador de Ferrari con todas las de la ley, intentar transmitir las sensaciones que produce pilotar este mito de la automoción. Y a fe que lo ha conseguido. El control del juego es complicado, real, a pesar de las diferentes opciones de configuración,que nos pueden proporcionar la inestimable ayuda de la máquina si lo solicitamos.

En el modo más fácil sólo nos tenemos que limitar a manejar el volante y acelerar, y en el más difícil deberemos manejar el coche como si de un vehículo de verdad se tratase, usando los tres pedales, la palanca de cambio y la dirección. Aunque en medio nos encontraremos diferentes ajustes que posibilitan un aprendizaje progresivo.

Pero en cualquiera de los modos de configuración sentiremos lo que es llevar un coche de más de 500 caballos de potencia: cualquier acelerón o frenada a destiempo nos puede hacer perder el control del vehículo. Además, la Inteligencia Artificial de nuestros competidores, tan real como el resto del juego, hace que las carreras sean ➤

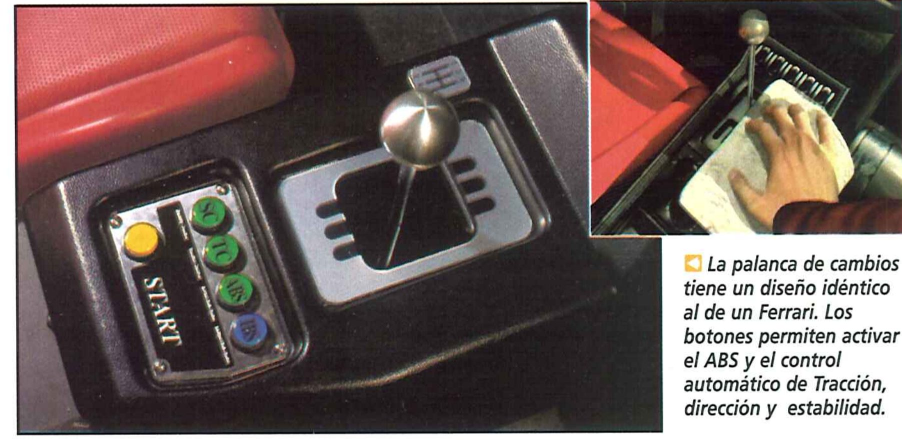


Para que nuestro control sea total sobre las evoluciones de la carrera, también dispondremos de un espejo retrovisor. Como veis, no le falta ni un sólo detalle de realismo a este juego.



El diseño de la cabina nos hace sentir como si de verdad condujéramos un Ferrari. Está máquina podéis encontrarla en los salones New Park de Madrid y Barcelona y en La Vaguada.

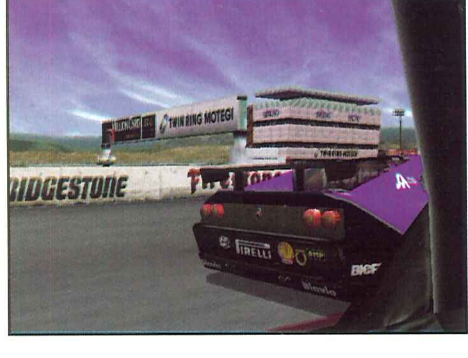




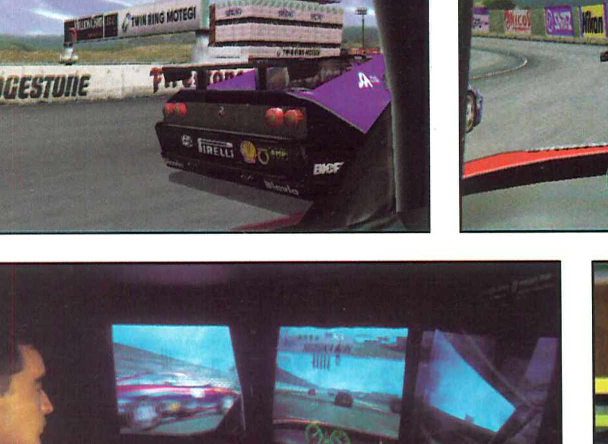


La palanca de cambios tiene un diseño idéntico al de un Ferrari. Los botones permiten activar el ABS y el control automático de Tracción, dirección y estabilidad.

Esta máquina nos propone experimentar exactamente las mismas sensaciones que sentiríamos al volante de un Ferrari auténtico.





El sistema de tres pantallas permite que veamos las evoluciones de nuestros contrincantes a ambos lados. Innovador y espectacular.



Al acabar la partida, e introduciendo 100 pts más, tendremos a nuestra disposición todos los datos telemétricos impresos, de forma que podamos comprobar nuestra forma de conducir y los errores cometidos.



La Inteligencia Artificial de los coches rivales, siete en todas las carreras, es muy elevada, lo que unido al complicado control convierte esta competición en un reto para expertos.



Esto es lo que verán vuestros ojos cuando os sentéis al volante de este sensacional Ferrari. Cualquiera diría que de verdad estamos dentro de un coche real. El sistema de las tres pantallas ha resultado ser todo un acierto.

«Ferrari 355 Challenge» más parece un juego para consola que una recreativa, debido a su dificultad, sus multiples opciones y su nivel de simulación. ¿Habrá sido pensado para ser versionado directamente a Dreamcast?









El juego muestra también muchas imágenes de video renderizadas en las que vemos a expertos pilotos conduciendo o a los mecánicos poniendo a punto estás impresionantes máquinas.

auténticos retos, como bien proclama el nombre del juego.

Pese a todo, y a pesar de la dificultad, es en el modo difícil donde de verdad se le puede sacar todo el partido a la máquina.

El juego también nos ofrece diferentes opciones a la hora de ponernos a conducir, como son la de practicar, correr contra el reloj y, por supuesto, participar en una carrera. Como podéis ver, las posibilidades de «Ferrari» más le acercan a un juego de consola que a una máquina arcade.

Y tampoco podemos olvidarnos del mueble. A todos los detalles que hemos mencionado antes hay que añadirle el innovador sistema de las tres pantallas, que nos permite ver no sólo lo que tenemos delante, sino también lo que ocurre a ambos lados. El efecto, que a priori puede parecer extraño, en la práctica resulta muy real y aumenta las opciones al permitirnos cerrar a los coches que intentan pasarnos por los lados o bien elegir la mejor opción a la hora de adelantar.

La combinación de varias placas Naomi, como bien nos explicó Suzuki, posibilitan que la calidad gráfica del juego sea impecable a pesar de tan revolucionario y complicado sistema de imágenes.

Se trata, sin duda, de un juego para los jugadores más expertos, aunque son tantos sus atractivos que cualquiera podrá disfrutar pilotando un auténtico Ferrari como éste.





HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACIÓN EN LOS TELÉFONOS:
91 654 61 86 ó
91 654 81 99









-IMPORTACION USA/JAPON
-ALQUILER PC IMPORTACION
-TELEGAME (alquiler a domicilio)
telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
MONCLOA gameland@iponet.es

¡¡ANÚNCIATE AQUÍ!!







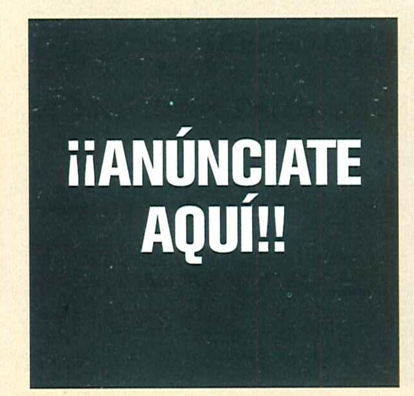
Distribuidor Accesorios PSX- N64- DREAMCAST



Somos especialistas en PlayStation
Todo lo que pidas ¡y a qué precios!
COMPRUÉBALO, PRECIOS SIN COMPETENCIA
- Venta a Tiendas
- Venta de Accesorios y Alquiler de juegos al público.
- Envíos a toda España.
Estamos en: C/ Turia, 5. Bajo
A tan sólo 200 mtr. final de parada del metro, linea 3 Mislata- Almassil.
Tef. Fax. 96 3791256 Mislata (Valencia)











DREAM GAMES
Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151

FIGURAS FINAL FANTASY VII 6 MODELOS (CONSULTAR) NEO GEO POCKET COLOR+ JUEGO: 21.000 PTS.

DREAM GAMES MACHINE
ZOMBIE REVENGE
SHENMUE
CRAZY TAXY
TEST DRIVE 6
BIO HAZARD CODE VERONICA
SOUL CALUBUR
D2
STAR GLADIATOR 2
Versión americana consola (consultar)
Adaptadores NTSC-PAL (consultar)

PARASITE EVE 2
CHRONO CROSS
KOULDELKA
GRAND TURISMO 2
RESIDENT EVIL 3 (USA)

SNK VS CAPCOM (NG pocket)
DENSHA DE GOR (NG pocket)
KOF R-3 (NG pocket)
KOF´99

S. FIGHTER ZERO 3
D&D COLLECTION
Tenemos todos los juegos de lucha de SATURN (consultar)

RESIDENT EVIL 2 (USA)
VIEWPOINT 2064
WIN BACK
Y 40 títulos más (cons.) desde 3.990 pts.

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA NEO GEO POCKET CONSOLA + JUEGO KOF R2 POR 21.000 PTS.
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS. TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS
OFERTA 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN PSX, SATURN, NINTENDO 64, DC,NEO GEO CD, Y NEO GEO POCKET

VIDEO DIS
GAME BOY COLOR NINTENDO64 SONY PlayStation
✻ ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS ✻
- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos
✻ ÚLTIMAS NOVEDADES ✻
C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS



Calle San Pere, 35. 08201 Sabadell (Barcelona). Tel. 93 725 91 78
VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO
TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo.
- Grandes descuentos en juegos de Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts.



SOLO EN

MEGA JUEGOS

Centro Comercial COLOMBIA.
AVD. BUCARAMANGA, 2.
MADRID- 28033
TELF.: 91 381 33 67
FAX: 91 381 06 97
www.mundivia.es/megajuegos

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA

MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS A PRECIOS DE COSTO

- COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO
- VENDEMOS DESDE 1.995 PTS.
- NUEVOS Y DE OCASIÓN GARANTIZADOS
- CAMBIAMOS DESDE 500 PTS.
- ALQUILAMOS DESDE 300 PTS.
- REPARAMOS VIDEOCONSOLAS
- VENTA AL PUBLICO Y A TIENDAS
- PLAYSTATION-GAME BOY- N64- DREAMCAST- CD'ROM

COMPRUÉBALO HOY MISMO







Imelda Bueno

Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



G.V. Fernando el Católico, 2.
46008 VALENCIA- Tel. 96 394 30 57

TODAS LAS NOVEDADES EN DREAMCAST, PLAYSTATION, NINTENDO 64, Y GAME BOY COLOR.

Dreamcast. SONY PlayStation NINTENDO64 GAME BOY COLOR

JUEGOS DE SATURN, MEGADRIVE, S. NINTENDO, GAME GEAR Y MASTER SYSTEM.

SURTIDO EN ACCESORIOS Y VOLANTES
CLUB DE COMPRA-VENTA Y CAMBIO- 2ª MANO.

DITRIBUIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS AL MEJOR PRECIO ¡COMPRUÉBALO!
ENVIOS A TODA ESPAÑA 48 HORAS.







Club MICRO GAMES
VIDESUR, S.L.
MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA
MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA
Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003
PROFESIONAL
¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?
Todo en NUEVO y 2ª MANO.
Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO
Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.
¡¡ Llámenos sin compromiso !!
Nuestro Catálogo Producto NUEVO 2ª MANO y CAMBIO
PÚBLICO
¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.
1 ¡¡Escríbenos!! Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA
2 ¡¡Llámanos!! y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.
3 ¡¡Pásate!! Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.
Pokémon ¡Hazte con todos!
5.990
5.990
3.990
¡¡ Compra cualquiera de estos ARTICULOS !! ... y consigue GRATIS tu camiseta MICRO GAMES
Parte delantera y trasera.
995
3.990
8.990
8.990
7.990
7.990
6.990
7.990
8.990
8.490
7.990
5.990
5.990
4.990
8.990
7.990
10.990
7.990
9.990
5.990
7.990
8.990
9.990
4.990
9.490
8.990
7.990
5.990
5.990
12.990
9.990
9.990
5.990
9.990
9.990
CHOLLOS-CHOLLOS-CHOLLOS
POINT BLANK 2 + PISTOLA 10.990
BANDA SONORA METAL GEAR 995
QUEST FOR CAMELOT 4.990
HOLY MAGIC 4.990
SOUL BLADE 2.990
VOLANTE N 64 ASCII WHEEL 6.990
Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.
ALBACETE (Capital)
MEGA OCIO 630 688 879
C/Carnicerías , 9
BADAJOZ Don Benito
MICRO GAMES 606 989 897
C/Plaza de las Albercas , s/n
CANTABRIA Colindes
PLAY CD 942 652 232
C/Gerardo Diego , 3
CASTELLON (Capital)
MULTICENTER 964 222 292
C/Benarabe , 4
CIUDAD REAL Almadén
PC@3 Servicios Informát. 926 712 311
C/Mayor , 115
CORDOBA (Capital)
VC ESTRENOS(Fátima) 957 264 716
C/Arcos de la Frontera , s/n
VC SCREEN VIDEO 957 237 408
C/Escritora Gloria Fuertes , 8
CORDOBA Lucena
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio) 957 500 957
C/ Mesón , 10
CORDOBA Peñaroya
VC HALLOWEEN 689 637 413 Ext. 2
C/Plaza de Santa Barbara , 5 , bajo
CORDOBA Puente Genil
GAMES & GAMES 957 607 163
C/Aguilar , 41
GRANADA (Capital)
VIRTUAL GAMES 958 183 216
C/Sancho Panza, 7
COMUNICACION Y OCIO 958 183 755
C/Avda. Cervantes , 25 edif. D 1 local 25
PONTEVEDRA Vigo
PLANET GAMES 968 374 932
C/Esperanto, 2 (Junto Colegio Alba)
SEVILLA (Capital)
FANTASTIC WORLD GAMES 954 635 654
C/Goya , 61
TOLEDO Puebla Montalbán
MAÑAS Informática 925 745 352
C/Panadera , 2



M·G·K
96 571 80 79
www.mgk.es
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO
Llegan los MONSTRUOS
FINAL FANTASY VIII
EL REY DEL ROL SE SUPERA A SI MISMO
UNA MARAVILLA DE JUEGO
DINO CRISIS
¡ESTE MONSTRUO VIENE CON MEMORY CARD DE REGALO!
FIFA 2000
EL DEPORTE REY ENTRA EN EL NUEVO MILENIO
ESTO ES FUTBOL
...Y ESTO ES UN JUEGAZO - NO TE LO PIERDAS
RAYMAN 2
LAS NUEVAS AVENTURAS DE ESTE SIMPATICO PERSONAJE
JET FORCE GEMINI
LA UNION HACE LA FUERZA
RESIDENT EVIL 2
¡NO RECOMENDADO PARA VEGETARIANOS!
PlayStation
NINTENDO
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
SOUL CALIBUR
SPEED DEVILS
TODAS LAS NOVEDADES EN ACCESORIOS Y JUEGOS
Dreamcast
LOS ENCONTRARAS EN M·G·K
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Informate de las facilidades que te damos y de las ventajas de formar parte de una gran red de establecimientos.
Línea Atención Comercial:
965 71 71 27


SHOCK 'N' ROCK™
EL ACCESORIO DEFINITIVO PARA GAME BOY COLOR
ALTAVOCES ESTEREO CON AMPLIFICADOR INCORPORADO
AGARRE CONFORT DE GOMA
VIBRACIÓN AJUSTABLE
BATERÍA DE 10 HORAS
RECARGABLE HASTA 500 VECES
INCLUYE ADAPTADOR Y CARGADOR
3.990 Ptas.
¿y tu de quien eres?
POKéMON
¡Hazte con todos!
POKéMON AZUL
POKéMON ROJO
POKéMON PIKACHU
MEMORY>CARD
No pierdas detalle con las nuevas tarjetas de memoria con display LED y gran capacidad de NYKO.
x72
x8
WORM LIGHT™
Ya puedes jugar a cualquier hora y en cualquier lugar... y no necesita pilas - alucinante!
1.990 Ptas.
PHANTOM DRIVE™
11.990 Ptas.
El volante más realista del mercado con vibración, palanca cambios, analógico, pedales, compatible PSX y N64
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS
CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN
REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en juegos y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
Es lo que estabas esperando!
CONSIGUELA ¡YA!
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
Dreamcast™
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
HELLÍN
PRÓXIMA APERTURA
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
CONSOLA DREAMCAST +UN MANDO +DISCO DEMO +DISCO DE EXPLORACIÓN 39.900
DREAMCAST CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VIBRATION PACK 3.990
MUEBLE DREAMCAST 4.900
VOLANTE RACE CONTROLLER 10.990
ARCADE STICK 8.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
VGA BOX 8.990
BLUE STINGER 8.490
DYNAMITE COP 8.990
EXPENDABLE 8.490
HOUSE OF THE DEAD 2 (incluye pistola) 13.990
INCOMING 8.990
MONACO GRAN PRIX 8.490
NFL 2000 8.490
POWER STONE 8.490
READY 2 RUMBLE 8.490
SEGA RALLY 2 8.990
SHADOW MAN 8.490
SONIC ADVENTURE 8.990
SUZUKI ALSTARE 8.490
TOY COMMANDER 8.990
TRICK STYLE 8.490
UEFA STRIKER 9.490
VIRTUA FIGHTER 3TB 8.990
WWF ATTITUDE 8.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
ya puedes reservar tu consola Dreamcast
en tu tienda GameShop más cercana
o llamando al teléfono
967 507 269





ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

PlayStation

CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 507 269

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.) 24H

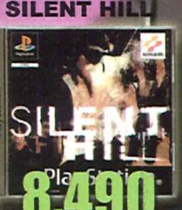
- 19.900 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DISCO DEMO
- 22.990 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK +1 MANDO+MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
- 23.990 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK +DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
- 12.490 — SCREENBEAT SOUND STATION
- 5.900 — GAMES STATION
- 11.990 — VOLANTE MAD KATZ DUO SHOCK
- 12.490 — VOLANTE DUAL FORCE
- 10.490 — VOLANTE TOPDRIVE2
- 4.500 — DUAL SHOCK
- 2.100 — CONTROL PAD
- 3.990 — DUO SHOCK
- 3.990 — DEVASTATOR
- 8.990 — PISTOLA ASSASSIN
- 1.790 — MEMORY CARD BLAZE
- 2.100 — MEMORY CARD SONY
- 7.490 — FIFA 2000 + 1 CAMISETA
- 7.490 — 007: EL MAÑANA NUNCA MUERE
- 7.490 — STAR WARS: EPISODIO I





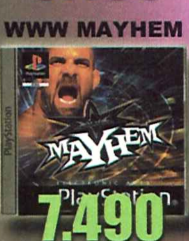


CARMAGEDON 7.490	CHESSMASTER II 8.490	DINO CRISIS 7.490	ESTO ES FUTBOL 7.990	EXPEDIENTE X 7.990	EXPENDABLE 7.990
FINAL FANTASY VIII 8.490	FORMULA ONE 99 7.990	KNOKOUT 2000 7.490	MISSION:IMPOSSIBLE 7.490	NBA LIVE 2000 7.490	QUAKE II 8.490
SILENT HILL 8.490	SOUL REAVER 8.490	SUPERCROSS 2000 7.490	TOMB RAIDER IV 8.490	UEFA STRIKER 7.490	WWW MAYHEM 7.490













BATMAN & ROBIN 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	GRAN TURISMO 3.490	RESIDENT EVIL 3.990	TEKKEN 3 3.490	WORMS 3.990








GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
NINTENDO64
CONSOLA N64 BÁSICA
14.900
CONSOLA MARIO PACK
19.900
CONTROL PAD COLORES
4.990
N64 COLORES
14.990
DONKEY KONG +EXPANSION PACK
12.490
DUKENUKEM: ZERO HOUR
9.490
JET FORCE GEMINI
9.490
MARIO GOLF
9.490
NBA JAM 2000
9.490
NFL 2000
9.490
RUGRATS
9.490
SUPER SMASH BROS
9.490
TUROK
9.490
WORLD LEAGUE S2000
9.490
GAME BOY pocket COLORES
7.990
MOCHILA GAMEBOY
2.900
POKÉMON
5.990
GAMEBOY CAMERA
7.990
9.490
LUZ Y LUPA LIGHT PLAYER
PIKACHU
3.990
GAME BOY COLOR
12.490
GAMEBOY COLOR
BEAUTY & BEAST
5.990
MICKEY´S RACING
5.990
STAR WARS RACER
5.490
SUPER MARIO DELUXE
5.990
TUROK
5.990
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
HELLÍN
PRÓXIMA APERTURA
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
si tienes una tienda, o piensas abrirla, infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al teléfono:
967 505 226

GANADOR DEL CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"

EL GANADOR DEL MES DE AGOSTO HA SIDO:

ALBERTO MARTÍNEZ CORRACES
de GUADALAJARA



CONCURSO "MANGAS & VIDEOGAMES"

Debido al elevado número de mangas que hemos recibido, nos ha resultado materialmente imposible leerlos todos, por lo que los nombres de los ganadores los publicaremos en el número próximo (o eso esperamos...)

GANADORES CONCURSO "FIFA 2000"

50 GANADORES DE: JUEGO FIFA 2000 para Playstation

Antonio Lorenzo Naval	Cáceres	Gonzalo Bodero Velasco	Vizcaya
Pedro Martínez González	Barcelona	Pablo Martín-Cocinas Hdez.	Toledo
Daniel Araque Antona	Guadalajara	Javier Moscoso Cecilia	Sevilla
Bruno García Bielsa	Madrid	Juan Navarro Font	Valencia
Emilio J. Castillo González	Madrid	Carlos Fenollosa Laguarda	Valencia
Iñigo Calvo Beitia	Navarra	José V. Guardiola Arévalo	Valencia
Alejandro Sanz Picó	Alicante	Pablo Sánchez Pérez	Toledo
Pau Riera Calvarons	Barcelona	Luis Ortín Liza	Murcia
José María Pareles Benito	Madrid	Juan García Maldonado	Murcia
Isaac Rosales Villar	Jaén	Fabrizio Marco García	Las Palmas
Alex Rodríguez Gimeno	Castellón	Marian García Fernández	Cantabria
Fco. José Lozano Márquez	Cádiz	Pablo Pizarro Muñoz	Málaga
Daniel Cebada ALeu	Cádiz	Jonathan Muñoz Ortega	Madrid
Raúl López Menacho	Málaga	Javier Martín Cabezuelo	Madrid
David Martín Ruiz	Madrid	Gonzalo Valle Rico	Madrid
Pablo Rodríguez Cordero	Huelva	Sergio Pastor González	Málaga
José Miguel Barros López	Granada	Daniel Rodríguez Arcos	Cádiz
Luis López Aláez	Ciudad Real	Lucas Aguilar García	Cádiz
Jesús Lorenzo Morales	Madrid	Manuel Simón Villora	Albacete
José R. Carriazo del Olmo	Madrid	David Salinas Palmer	Alicante
Manrique Ruiz Arranz	Madrid	Jorge Sotomayor Sánchez	Alicante
Andrés Núñez Rodríguez	Málaga	Marc Ibarra Hidalgo	Barcelona
Juan Ignacio Roig Ruiz	Toledo	Manuel Chouza Díaz	La Coruña
Javier Aristu Sangüesa	Teruel	Rafael A. Roldán Mengual	Córdoba
Antonio Ramos Martínez	Zaragoza	Carlos Sánchez-Matamoros	Córdoba

25 GANADORES DE: JUEGO NBA LIVE 2000 para N64

Fco. Antonio Martín Martín	Almería	José Manuel Chacón Expósito	Cádiz	Marcos Ruiz Torrijos	Ciudad Real
Javier Escamilla Cárdenas	Sevilla	Carlos Arroyo García	Madrid	David Ferrer González	Barcelona
José Ramos Colino	Madrid	Iago Sánchez Combo	La Coruña	Jonathan Hortelano Rdez.	Barcelona
José Benavides Herreras	León	Joaquín Cerdán Díez	Alicante	Didac Ruíz Jodar	Barcelona
Daniel Sánchez Martín	Málaga	Raúl Llavador Martín	Palencia	Jesús Vergara Vaquero	Navarra
Fco. Javier Cervera Navarro	Castellón	Jonathan Barcenilla Esteban	Valladolid	Mikel Arrarás Abejón	Navarra
Iván López Rodríguez	Vizcaya	Alberto Martínez-Iriarte	Navarra	Daniel Luis Pérez Corona	Palencia
Jesús Hernández Vergara	La Rioja	Antonio D. de Haro Martín	Granada		
Juan Jesús Pineda López	Granada	Joseba Unanua Navarro	Navarra		

25 GANADORES DE: JUEGO NBA LIVE 2000 para Playstation

Joaquín Cardeña Sanz	Madrid	Javier Maestre Alfaro	Alicante	Sara Llera Antuña	Asturias
Benjamín Freidore Hansen	Málaga	Borja Hormigo Cabello	Sevilla	David Armenteros Barroso	Salamanca
Ramón Muñoz Alvarez	Madrid	Miguel Sanchís Esparza	Valencia	J. Pascual Fernández López	Murcia
Raúl Yepes Cabrero	Alicante	Sebastián Gálvez Serrano	Valencia	Antonio Molina Martín	Málaga
Roberto Martín Recio	Valladolid	Alexis De Lope Conde	Pontevedra	Mario Barea Clemente	Valencia
Ricard Escolá Roselló	Barcelona	Juan Fco. Barceló Perpiñán	Murcia	Paolo Bolgini Sánchez	Zaragoza
José M. Maqueda Sánchez	Ávila	Arancha Fernández Guzmán	Toledo	Ricardo Oltra Ramírez	Zaragoza
Antonio Pérez Blanco	Almeria	Adrián Reyes Casielles	Asturias		
Ignacio Fernández Sedano	Almeria	Pablo Hervás Ortiz	Cantabria		

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

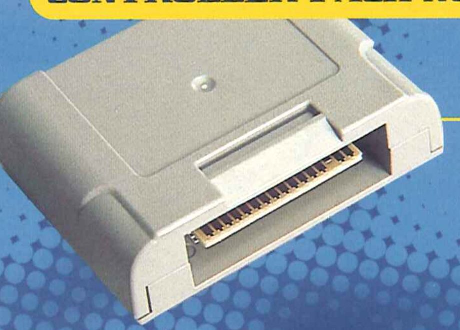
Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY











AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



KONAMI
{the fear of the blood tends to create fear for the flesh]
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10
PlayStation
¡120.000 COPIAS YA VENDIDAS!
SILENT HILL
death is no escape-16.07.99
USK
RECOMENDADO a mayores de 15 años
SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Lt" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. PlayStation es una marca de Sony Computer Entertainment.© Todos los derechos reservados.
PlayStation
KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35